LE LIVRE ILLUSTRÉ DES PATIENCES.

LE LIVRE ILLUSTRÉ DES PATIENCES

À Madame la Marquise Sylvie
Guiccia di San Stefano témoignage
de respectueux et affectueux souvenir

Son vieil et dévoué ami

Mars 1880. A. di Monale

LE LIVRE ILLUSTRÉ DES PATIENCES.

60 JEUX DE PATIENCE

AVEC FIGURES INDIQUANT

LA PLACE DES CARTES.

HAAR & STEINERT

C. HAAR SUCC.

9, RUE JACOB 9

PARIS.

TABLE DES MATIÈRES.

Table des matières.

Madame la Baronne!

Le voici donc enfin, illustré même, ce livre des patiences dont nous avons tant parlé aux eaux de Bade. Il est vrai que la conformité d'âge, de caractère et de situation eut bien vite amené entre nous une douce intimité. Aussi la conversation ne tarissait-elle guère quand l'orchestre se taisait, car nous sommes de celles qui savent écouter la musique. Mais il y a temps pour tout, comme il y a soleil et pluie.

Les jours de pluie donc, nous avions nos chères cartes. Même il nous est arrivé quelquefois . . . de nous fatiguer du bézigue, de l'écarté, du whist ou du piquet de nos pères. Et d'en rire.

Vous rappelez-vous, Madame, une après-midi, que la pluie fouettait les vitres? Vous vous prîtes à dire, tout en battant les cartes: „Hélas! voilà bien un temps de novembre! Ça me fait penser à l'hiver; vous serez dans votre château, je serai souvent seule chez moi! ah! la solitude! que je la crains! — Quant à moi, vous

répondis-je, pour l'hiver prochain du moins, je me suis créé de la besogne. — Et quelle? — C'est de mettre en ordre les jolis jeux de patience que vous m'avez appris, d'y joindre ceux que je savais déjà, de les réunir en un petit volume que je serais fort heureuse de vous dédier en souvenir. — Tant d'autres femmes comme nous y trouveront quelque ressource contre notre ennemi le plus cruel, l'ennui!

En effet, quelle est celle de nous qui, après avoir marié ses filles et vu partir ses fils, qui pour l'armée, qui pour les voyages ou pour tous les hasards de la vie, n'a pas au moins trois heures de la journée à donner à la recherche de quelque occupation, d'un délassement quelconque; à la construction d'une barricade contre l'ennui?

Car enfin, Madame, nous voici parvenues à cet âge heureux, après tout, où les soucis sont moins cuisants, les espérances plus clair-semées, les souvenirs . . . . ah! n'en parlons pas! — notre coeur est pour les souvenirs un autel toujours enguirlandé de fleurs fraîches. Et pourtant, nous sommes, vous et moi, dans les meilleures conditions possibles de l'existence: nos enfants tous établis; nos petits-enfants ne venant qu'à de trop rares intervalles nous étourdir de leur délicieux tapage. — Enfin, il y a telles heures de la journée qu'il faut remplir, ne fût-ce que celles où, de leur côté, nos maris font leur partie au cercle. — A ne prendre par jour que deux de nos patiences, fondant tel ou tel frêle espoir sur la douteuse réussite de l'une ou de l'autre, voilà l'esprit occupé; le voilà terrassé, ce maudit ennui! —

Avons-nous parlé de celles autour de qui s'est fait peu-à-peu le vide affreux de la solitude? — Non! — Et n'est-ce pas à celles-ci que je ferais cent fois mieux de dédier mon livre?

Mais puisque livre il y a, libre à vous, Madame, d'en faire l'objet d'étrennes à Mesdemoiselles Zoé de L., Bernardine de K. ou Gertrude de N., ou encore à Madame de V. comme à tant d'autres. Chez toutes, j'ose le croire, ce livre sera le bienvenu.

Je me rappelle encore une question soulevée entre nous: l'origine des patiences. — Sur ce chapitre, nous étions toutes deux d'une ignorance absolue. Aussi me promis-je bien de m'instruire à ce sujet dès mon retour. J'ouvris donc le grand dictionnaire de M. Littré au mot Patience. — Je passai vite sur ce qui concerne cette vertu évangélique, que les vicissitudes de la vie ne nous forcent que trop à mettre en pratique. Cependant je ne pus résister à l'envie de prendre note du vieux proverbe de Leroux de Lincy: (t. II. 494.*)*

„Compagnons, certes passience,
Comme on dit, passe science!“

Notre vieil ami de La Fontaine a bien mieux dit, mais c'est trop connu:

„Patience et longueur de temps
Font plus que force ni que rage.“

Je passai de même sur les jeux de patience que nous donnons aux enfants, et qui consistent à rassembler les pièces découpées d'une mosaïque représentant divers objets: cartes de géographie, estampes, etc. Ce n'est pas ça, me dis-je, voyons plus bas. — Ah! voici! — „On appelle

„patiences" différentes combinaisons d'un jeu de cartes que peut tenter une personne seule; c'est une espèce de partie que joue une personne seule. On dit: faire une patience. Il y a des patiences qui peuvent se jouer à deux." — Ainsi dit M. Littré. — J'en conclus naturellement que M. Littré n'a jamais connu le charme de nos patiences; autrement il se fût étendu sur cet intéressant sujet. Que n'a-t-il ajouté que, de tous les jeux de cartes, les „patiences" seules, ne mettent point en jeu le vil intérêt de l'argent? Car nous ne pouvons y perdre que le temps que nous pourrions plus mal employer, peut-être!

Le Dictionnaire de l'Académie, édition de 1878, ne donne au mot patience que l'amusement dont parle M. Littré. C'est que, selon toute probabilité, messieurs les Académiciens raisonnent fort sur la patience, laissant l'exercice des patiences à leurs femmes ou à leurs soeurs, toutes s'accordant ou se gourmant; qu'importe?

Voici donc une notice que j'emprunte à l'Encyclopédiana éditn de 1856, p. 240. A défaut de mieux, ces renseignements nous suffiront, j'aime à le croire, jusqu'à la saison prochaine:

„C'est en Italie que les cartes à jouer ont été trouvées dans le XIV. siècle. L'abbé de Longuerue, l'homme de France qui peut-être a su le plus de choses, avait vu un jeu de cartes telles qu'elles étaient dans l'origine. Elles avaient sept à huit pouces de longueur. On y voyait un pape, des empereurs et les quatre monarchies qui combattaient les unes contre les autres, ce qui a donné naissance à nos quatre couleurs. En 1390, on introduisit le jeu de cartes en France, pour divertir le roi Charles VII.,

alors en démence. La Chambre des comptes passa une somme considérable pour le jeu qui fut acheté. Argine, nom de la dame de trèfle, est l'anagramme de Regina: c'etait la reine Marie d'Anjou, femme de Charles VII., à qui le peintre Jacquemin Gringonneur voulut dédier les cartes qu'il inventa particulièrement pour la cour de France dans le siècle suivant. Rachel, nom de la dame de carreau, était Agnès Sorel, qui sut ranimer le courage de son roi Charles VII. et qui mourut subitement au Mesnil, empoisonnée, dit-on. La dame de pique, sous le nom de la guerrière Pallas, désignait la Pucelle d'Orléans. Isabeau de Bavière, reine très-galante, femme de Charles VI., et dont les passions causèrent tant de malheurs à la France, était représentée par la dame de coeur, sous le nom de l'impératrice Judith. Dans David, le roi de pique, on reconnaît aisément Charles VII., persécuté par son père, comme David par Saül, et obligé comme lui de se défendre contre un fils rebelle. Les quatre valets: Ogier, Lancelot, La Hire et Hector, sont des personnages historiques. Les deux premiers étaient des héros ou „preux" de Charlemagne; Hector de Galard et La Hire sont deux capitaines distingués sous Charles VII. Le titre de valet, anciennement varlet, était un grade qui menait à celui d'écuyer, puis de chevalier. Les quatre valets représentaient la noblesse. Toutes les autres cartes, depuis le dix, désignaient les soldats. Les couleurs mêmes étaient des emblêmes militaires. Par le „coeur", il faut entendre la bravoure; les armes, par le „pique" et le „carreau" (de l'arbalète); enfin par le „trèfle", les fourrages qu'un capitaine doit avoir en vue. On prétend aussi que l'as

est le symbole des finances, qui sont le nerf de la guerre. C'était en effet le nom d'une monnaie chez les Romains, qui désignaient sous le nom d'as tout le bien que possédait un citoyen.“

Voilà donc, Madame, les renseignements que j'ai pu recueillir sur les cartes. Sur nos patiences, par contre, rien ou fort peu de chose, comme vous voyez. Mais je ne me tiens pas pour battue, et j'espère bien trouver mieux. J'ose même croire que, d'ici à la saison des eaux prochaine, la mort daignera nous oublier. Nous pourrons alors nous communiquer les découvertes que nous aurons pu faire entretemps.

Il ne me reste donc, Madame la Baronne, en vous dédiant ce livre, ainsi qu'à nos amies, qu'à vous exprimer encore les sentiments d'amitié tout affectueuse qui m'attachent à vous.

Comtesse DE BLANCCOEUR.

EXPLICATION

DES TERMES USITÉS DANS LES RÈGLES DES PATIENCES.

Les Couleurs. On appelle couleurs les différentes espèces de cartes qui composent un jeu. Ce terme s'emploie particulièrement quand on ne désigne pas spécialement telle ou telle carte. Les quatre couleurs du jeu sont: le *coeur*, le *carreau*, le *trèfle* et le *pique*.

Les Souches ou Familles. C'est la suite des cartes d'une couleur, commençant à l'*as* pour finir au *roi*, ou vice-versà, qui commence par l'*as* et ferme avec le *roi*. La *famille* ou *souche* de *trèfle* se compose donc de tous les *trèfles*, depuis l'*as* jusqu'au *roi* etc.

La Hiérarchie. C'est une série de cartes, se suivant en ligne ascendante ou descendante.

Cartes fondamentales ou capitales. On appelle ainsi les cartes sur lesquelles doit se réunir une *souche* ou *famille*, quand on pose la patience. — Si, par exemple, la patience a pour but de réunir, en ligne ascendante, sur les quatre *as*, les *familles* des quatre couleurs jusqu'au *roi*, les quatre *as* seront donc les *cartes capitales*.

Les Séries. La série se compose d'un certain nombre de cartes, se suivant en ligne ascendante ou descendante. Ces cartes peuvent être d'une seule couleur ou de couleurs différentes, selon que le prescrivent les règles spéciales de telle ou telle patience.

Explication.

Le Tableau, c'est la disposition, sur la table, des cartes dont se compose la patience. Le dessin précédant chaque patience en donne le tableau.

Le Talon est la réunion des cartes qui n'ont plus d'emploi, quand on a composé le tableau prescrit. On reprend les cartes du talon pour continuer de poser la patience.

Paquet découvert ou cartes découvertes. On appelle ainsi les paquets ou les cartes séparées dont la couleur est visible; elles sont donc à l'endroit.

Paquets couverts ou cartes couvertes. Ce sont les paquets ou cartes renversées, dont on ne voit que le dos, l'envers.

Les cartes mortes sont celles qu'on sort du jeu, parce qu'elles n'ont point d'emploi dans la patience voulue.

La plupart des patiences développées dans ce livre sont susceptibles de légères modifications, qui les facilitent ou les rendent plus difficiles. Les mentionner à propos de chacune des patiences, cela nous mènerait trop loin. Aussi laisserons-nous au joueur expérimenté le plaisir de les découvrir lui-même et de modifier à son gré telle ou telle patience.

1. Le Souhait.

(Un jeu de piquet.)

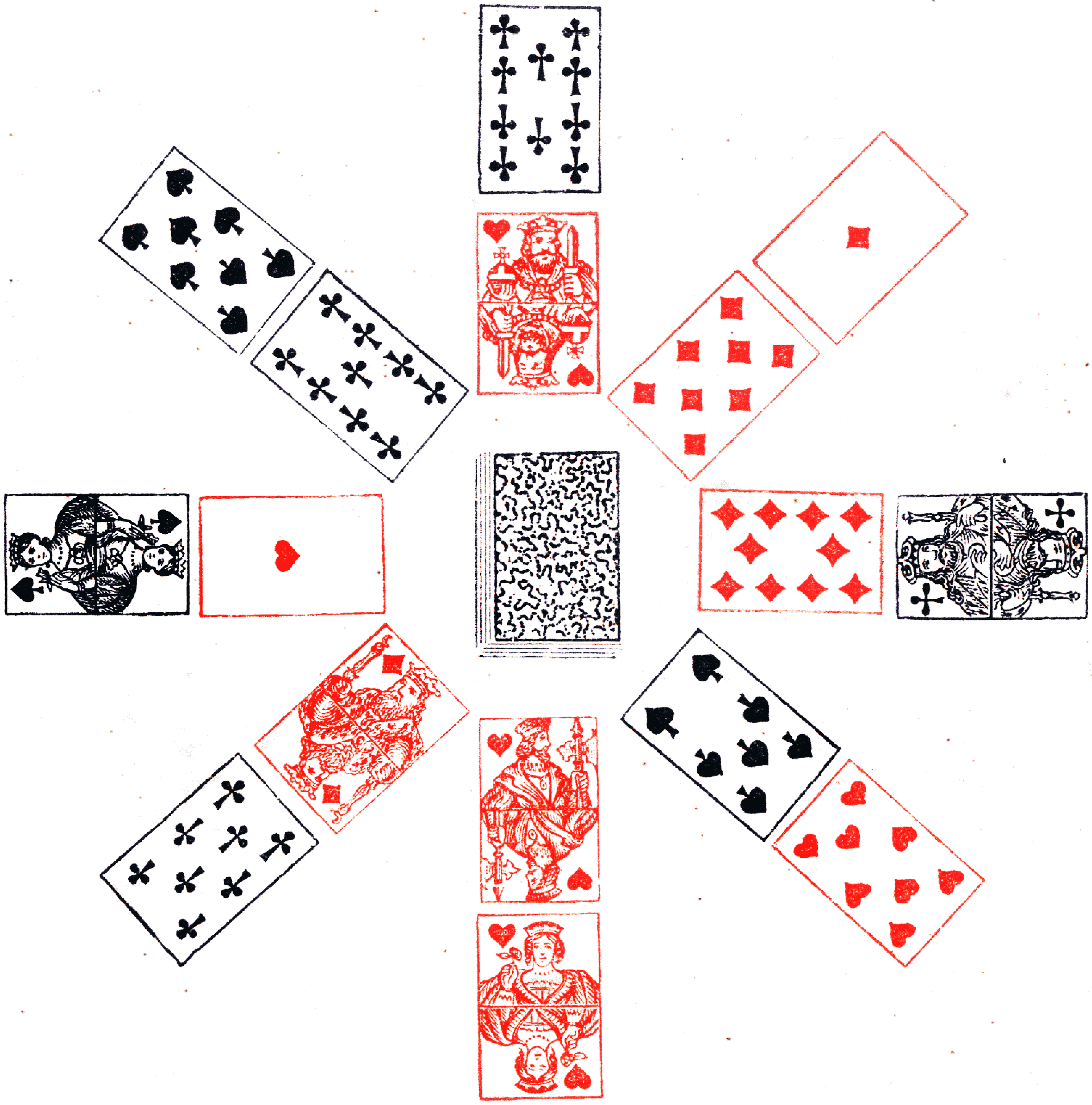
(Soit un jeu de whist, sans les deux jusqu'aux six, inclusivement.)

Les cartes battues et coupées (opération préalable de toute patience) on les range en huit paquets couverts, de quatre cartes chacun. On retourne ou l'on découvre la carte supérieure de chacun des huit paquets. Si, dans ces cartes découvertes, il y en a deux de même valeur, p. ex. deux *sept*, deux *dames*, deux *as* etc., on les enlève et l'on découvre la carte supérieure des paquets restés couverts. On continue d'écarter toutes les cartes égales et de remplir les vides en retournant les cartes couvertes, jusqu'à ce que les huit paquets soient épuisés.

La patience aura réussi dans le cas où toutes les cartes du jeu auront pu être écartées deux à deux; elle sera manquée, si les paquets ne présentent plus deux cartes égales.

2. L'Etoile ou la Décoration.

(Un jeu de piquet; 32 cartes.)



Après avoir battu et coupé le jeu, voici comme on procède: On dispose en croix les quatre premières cartes que l'on retourne, laissant assez d'espace pour

mettre les quatre autres que l'on va découvrir. On forme ainsi un octogone, dont les huit côtés égaux sont formés chacun par une carte. En tête de chacune de ces cartes, on en pose une autre, de sorte que ces seize cartes découvertes figurent une étoile, comme l'indique le tableau qui précède. — Les seize cartes qui restent du jeu composent un paquet couvert, le *talon*, que l'on place au centre de l'étoile. Découvrez alors la carte supérieure du talon et voyez si, parmi les cartes de l'étoile, il s'en trouve une de même valeur que celle qu'on vient d'enlever du talon, n'importe la couleur. Ecartez ces deux cartes égales, qui sortent du jeu; retournez la carte supérieure du talon et continuez jusqu'à ce que toutes les cartes de l'étoile aient été écartées deux à deux avec celles du talon.

Quand vous aurez enlevé une des cartes du premier cercle, c'est-à-dire du cercle intérieur, le plus rapproché du talon, qui fait centre, vous avancerez la carte du cercle extérieur, de manière à maintenir au complet, le plus longtemps possible, le cercle intérieur. Il arrive parfois qu'aucune des cartes de l'étoile ne correspond à la carte supérieure du talon; vous aurez alors le droit de vous débarrasser de cette carte supérieure du talon en la mettant sur l'un des champs vacants du cercle extérieur. Et pour obtenir au plus tôt des champs libres dans le cercle extérieur, il faudra toujours écarter de préférence les cartes égales du cercle extérieur.

Si toutes les cartes du talon sont sorties et qu'il reste sur table, dans l'étoile, des cartes égales, on les enlève deux à deux, et la patience a réussi. Elle

serait manquée, si la carte supérieure du talon n'avait point sa pareille parmi celles de l'étoile et qu'il n'y eût, dans le cercle extérieur, aucun champ libre où l'on pût la mettre.

3. L'ESPÉRANCE.

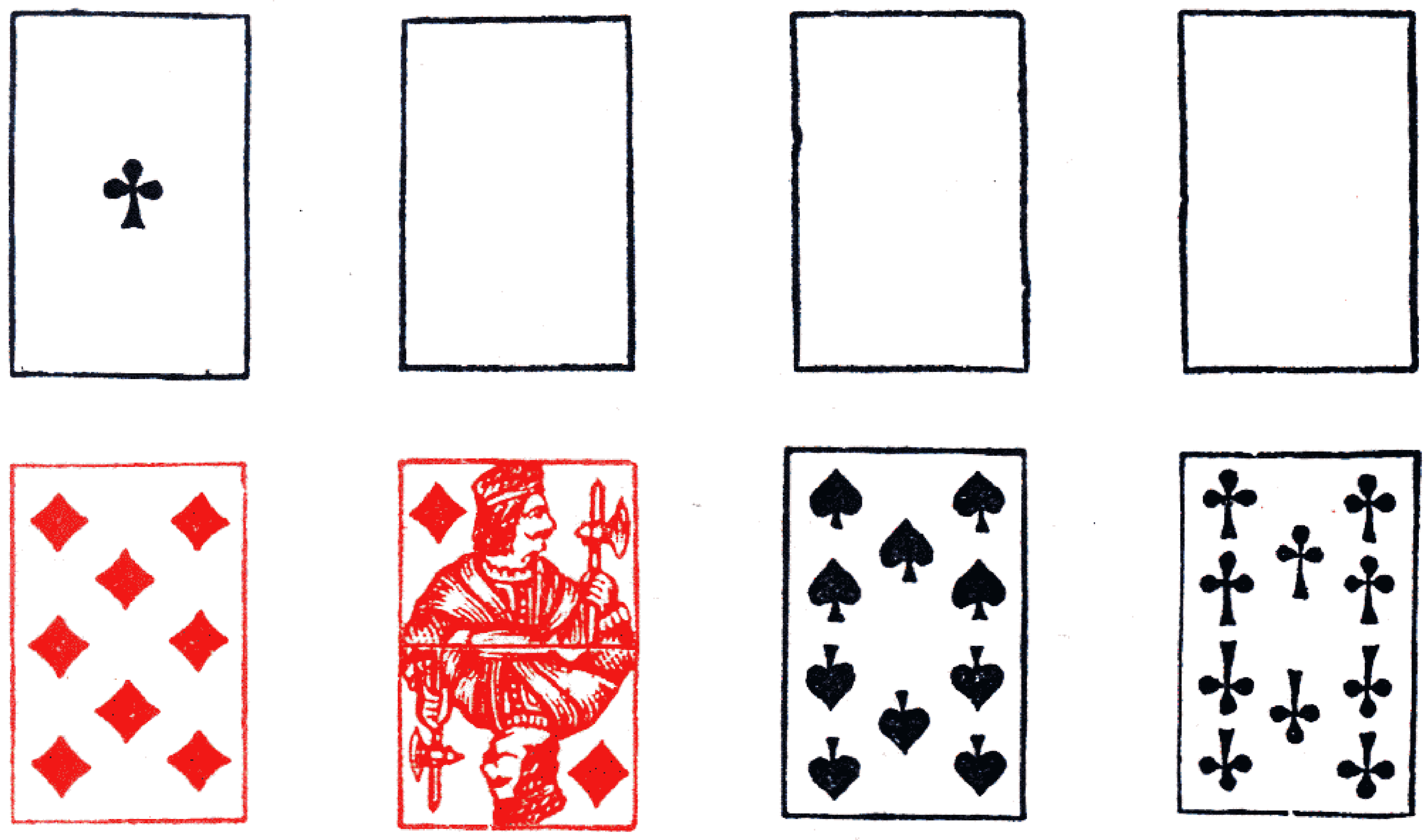
(Un jeu de piquet; 32 cartes.)

Choisissez d'abord une couleur; supposons que ce soit le *trèfle*. Votre jeu en main, vous tenez trois cartes, que vous disposez sur la table, mais en mettant de côté les *trèfles*, que vous auriez découverts. Sortez trois autres cartes, toujours mettant de côté les *trèfles*, que vous ajoutez aux *trèfles* déjà sortis et continuez jusqu'à ce que vous ayez sorti cinq fois trois cartes. — Battez ensuite les cartes déjà sorties, sauf les *trèfles*, avec le reste du jeu, après quoi vous reprendrez l'opération deux fois de suite.

Pour que la patience ait réussi, il faut que les huit *trèfles* soient sortis du jeu. Ce sera le cas contraire, s'il vous reste encore des *trèfles* en main, après la troisième opération.

4. Les Amazones.

(Un jeu de piquet; 32 cartes.)



Commencez par sortir du jeu les *quatre rois*, qui ne figurent pas dans cette patience et que vous laissez de côté comme *cartes-mortes*.

Vos cartes mêlées et la coupe faite, vous en mettez sur table quatre, les unes après les autres; celles-ci composent la rangée inférieure de la figure ci-dessus. S'il se trouve un *as* parmi ces quatre cartes, mettez le à gauche au dessus de la première carte de votre rangée et continuez de placer sur les cartes de la rangée d'en bas les autres cartes du jeu. Les *as* qui viendront, vous les placerez à droite du premier *as*, formant ainsi la rangée supérieure de la figure. Sur les *as*, vous mettrez, à mesure qu'ils sortiront, les *sept*, les *huit*, les *neuf*, les *dix*, les *valets*, enfin les *dames* de leur couleur, faisant ainsi quatre paquets de cartes de la même couleur, formant *souches* ou *familles*. Cependant on ne peut mettre la carte correspondante sur la souche, qui com-

mence par chaque *as,* que lorsqu'elle tombe sur le paquet verticalement placé au dessous de la souche ou famille à laquelle la carte appartient et où elle prend place suivant sa valeur. Cette patience a pour objet de former, du jeu entier, quatre *séries,* d'une famille chacune, qui commencent par l'*as* pour finir par la *dame.*

Après avoir réparti toutes les cartes sur les quatre paquets de la rangée inférieure, vous les relevez en mettant les suivantes sur le premier paquet à gauche et en observant l'ordre dans lequel se trouvent les cartes.

Vous répartirez de nouveau les cartes en quatre paquets entre les quatre souches et vous continuerez jusqu'à ce que toutes les cartes aient trouvé leurs places sur les souches.

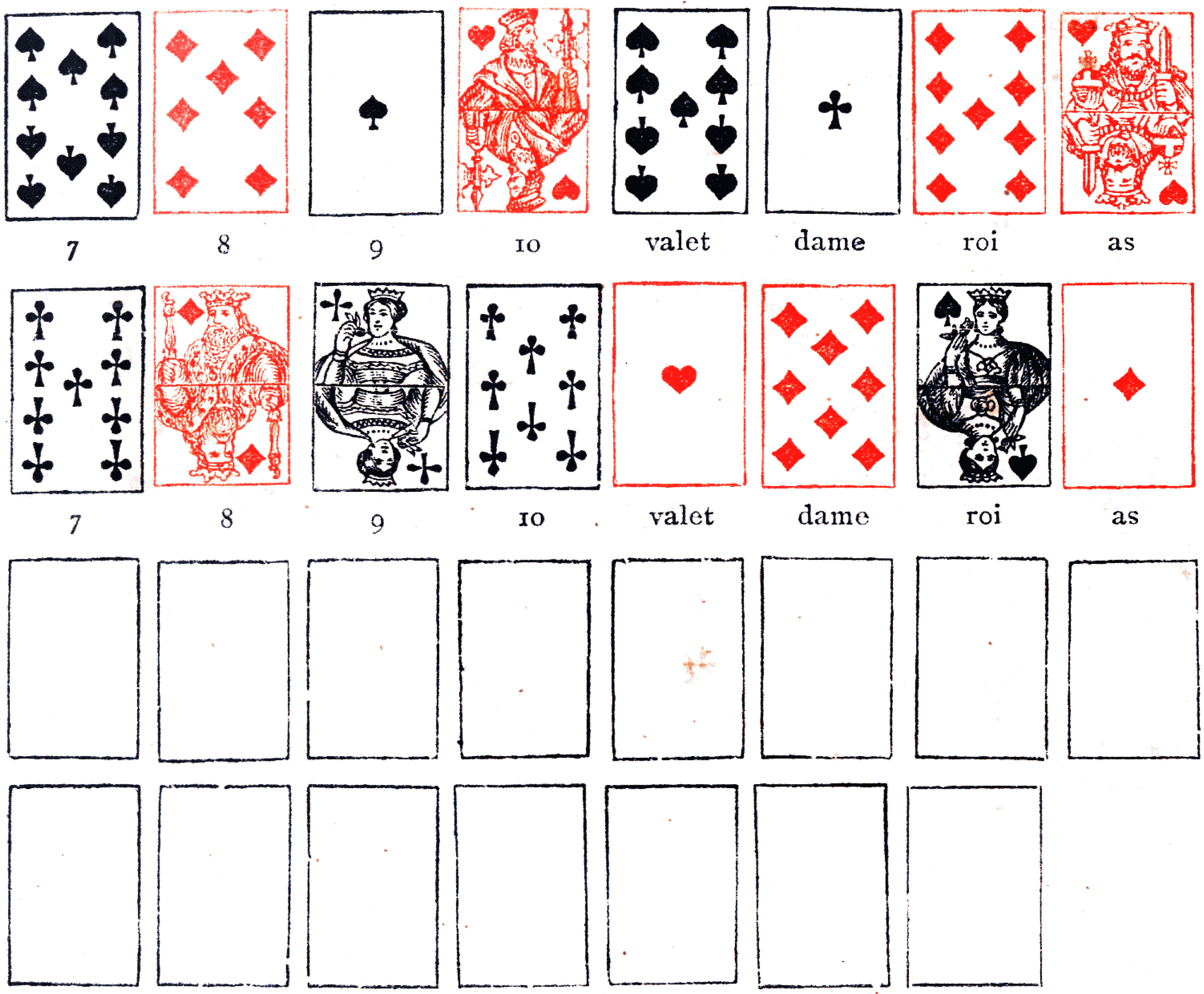
En distribuant les cartes, vous remarquerez soigneusement, dès qu'une carte aura été mise sur l'une des souches, la place qu'elle aurait dû occuper si elle n'avait pas trouvé d'emploi; cette place reste inoccupée et la carte suivante doit être mise sur le paquet qui suit.

Si l'une des séries se termine par la *dame,* vous enlevez la hiérarchie parachevée; vous la mettez à part et, dès-lors, vous ne procédez plus que par trois paquets, et ainsi de suite jusqu'à ce que la patience soit arrivée à bonne fin, ce qui a lieu quand toutes les souches commençant par l'*as* finissent par la *dame.*

Mais si, deux fois de suite, vous aviez tiré des cartes sans en pouvoir ajouter une seule à l'une des *hiérarchies,* la patience serait manquée.

5. La Moisson.

(Un jeu de piquet; 32 cartes.)



Après avoir battu et coupé les cartes, vous les disposez comme l'indique la figure, en rangées de huit cartes chacune et de la manière suivante: vous comptez *sept* à la première carte, *huit* à la seconde, *neuf* à la troisième; après l'*as* on recommence à compter en partant de *sept*. Dès que la carte nommée est égale en valeur à celle sur laquelle elle est comptée, vous la relevez et la mettez à part. Partant de la carte suivante, vous recommencez à compter depuis *sept* et vous répétez

jusqu' à ce que toutes les cartes aient passé, moment où la patience est terminée. Mais elle est manquée du moment que la carte nommée ne tombe plus sur une carte égale et que vous aurez compté à plusieurs reprises, à partir de *sept*, sans pouvoir mettre une carte de côté.

6. Le Mariage.

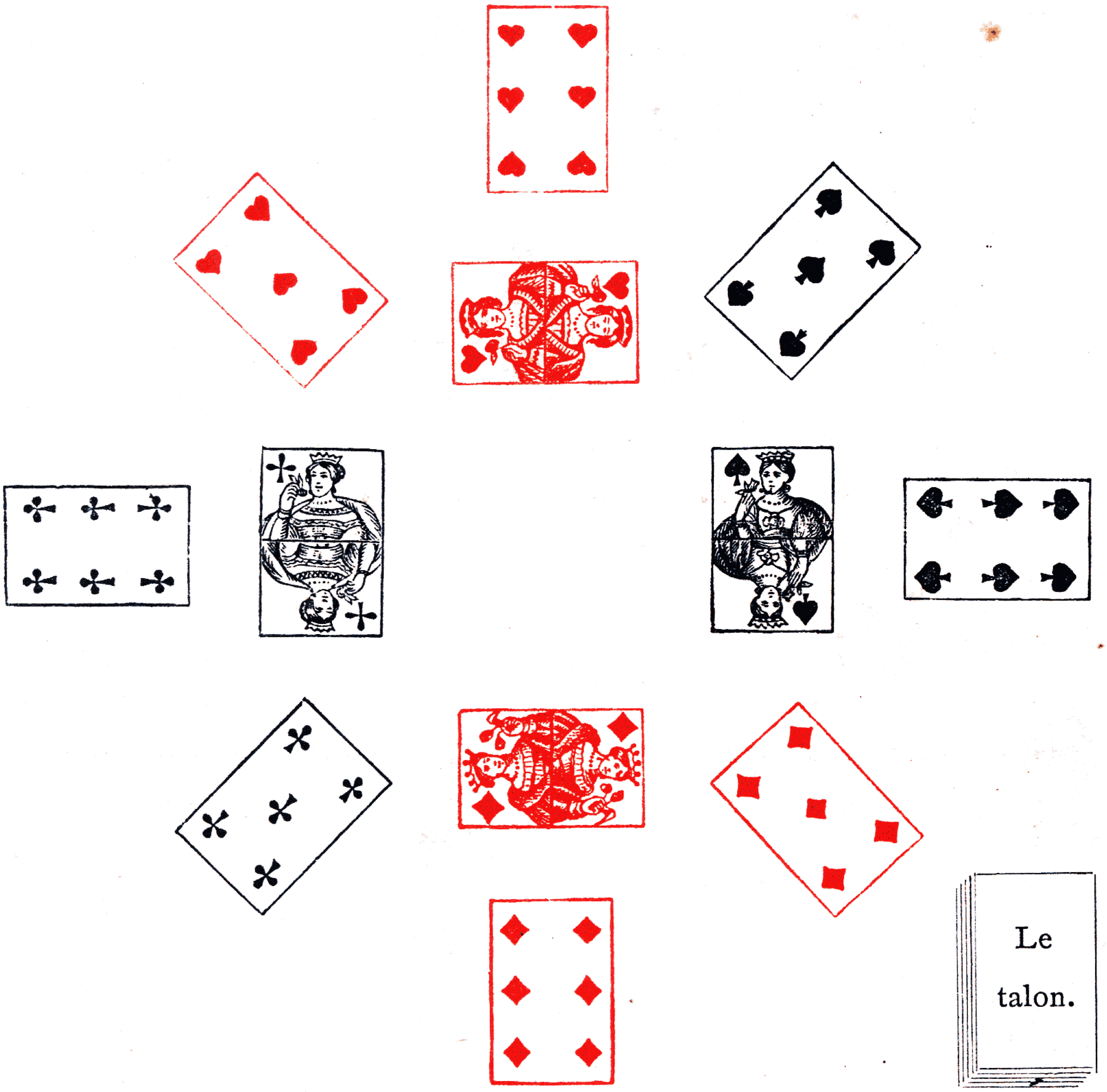
(Un jeu de whist.)

Sortez du jeu la *dame* et le *roi de coeur*, battez les cartes et, après avoir coupé, vous placerez le *roi de coeur* sous le talon, comme dernière carte. La *dame de coeur* se met sur table, ensuite, une à une, les autres cartes à côté de la *dame*. Si, à la troisième carte, vous retournez une *dame* ou un *coeur*, vous sortez la seconde carte. Pour les autres couleurs également, vous éloignez les cartes qui se trouveront entre deux cartes de même valeur ou de même couleur. Cela ne peut se faire toutefois que s'il y a une carte ou deux entre les deux cartes égales. S'il se trouvait entre elles trois ou quatre cartes, vous ne devriez pas les faire sortir.

Si vous avez réussi de cette manière à sortir toutes les cartes, et que la dernière, le *roi de coeur*, se trouve réunie à la première, la *dame de coeur*, vous aurez mené à bien votre patience. Elle aura échoué s'il est resté une ou plusieurs cartes entre la *dame* et le *roi*.

7. Le Quadrille.

(Un jeu de whist.)



Quand vous aurez battu les cartes et coupé votre jeu, vous formez devant vous un paquet des cartes levées une à une, jusqu'à ce qu'il soit venu une *dame*, et vous lui donnerez la place marquée dans la figure. Lorsque les *quatre dames* auront ainsi pris leurs places,

toujours selon la figure, vous mettrez aux places indiquées les *cinq* et les *six* qui sortiront. Sur les *six*, vous mettrez ensuite, au fur et à mesure de leur sortie, les *sept*, les *huit* etc., en marche ascendante et de même couleur, jusqu'aux *valets*. Sur les *cinq* viennent, en marche descendante, et dans les mêmes couleurs, les *quatre*, les *trois*, les *deux*, puis les *as* et finalement les *rois*. La patience aura réussi si les *rois* et les *valets* entourent les *dames*. Si ce but n'est pas atteint après qu'on aura relevé trois fois le talon, la patience sera manquée.

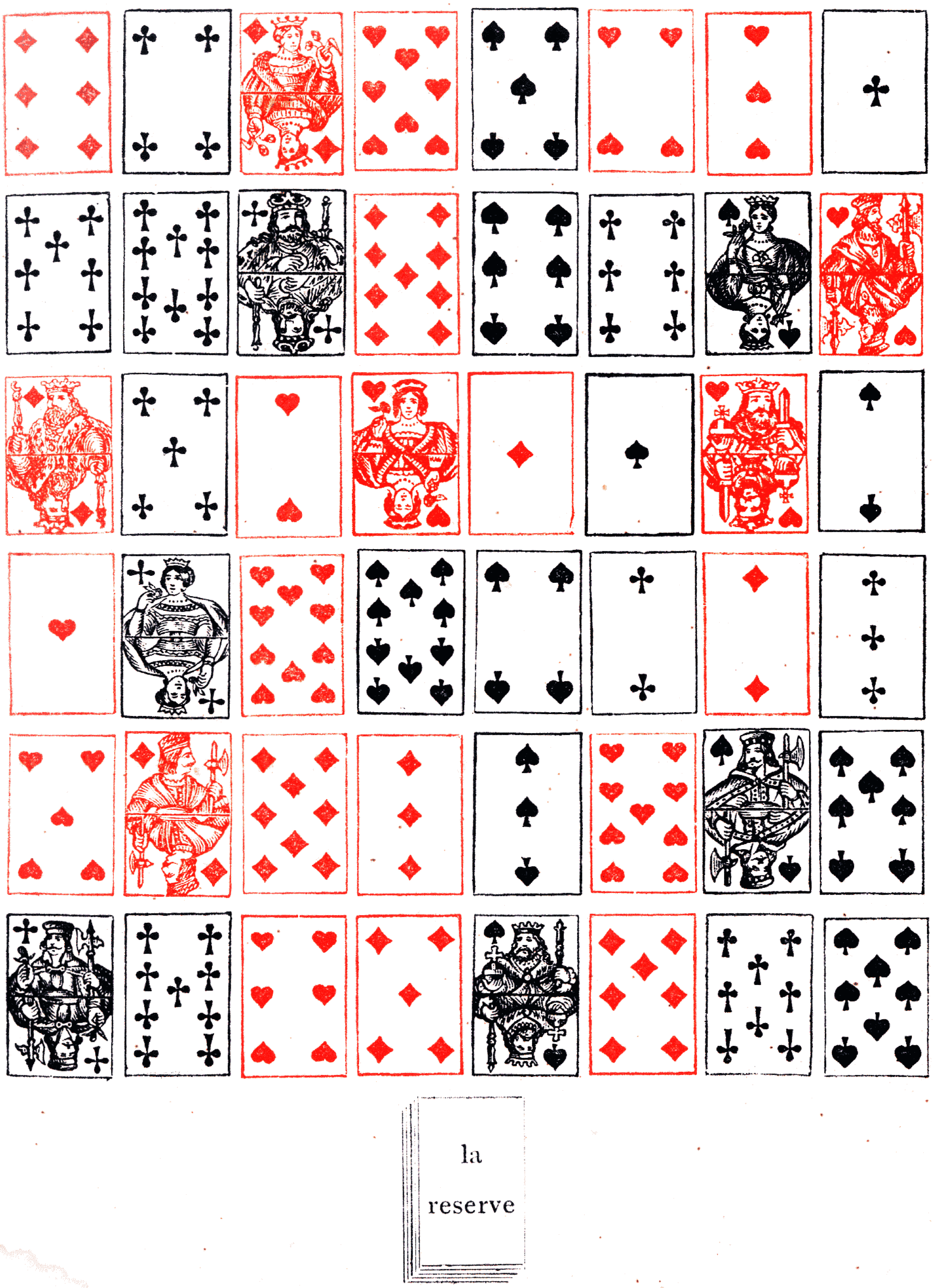
8. César.

(Neuf cartes d'un jeu de whist.)

Sortez d'un jeu de *whist* neuf cartes, savoir, un *as*, un *deux*, un *trois*, un *quatre*, un *cinq*, un *six*, un *sept*, un *huit* et un *neuf*. Rejetez le reste du jeu; ce sont des cartes mortes. De vos neuf cartes, faites trois rangées de trois cartes, et cherchez à les disposer de telle sorte que le nombre des points des trois cartes de chaque rangée, horizontalement, verticalement, de même qu'en ligne oblique, de gauche à droite, comme de droite à gauche, donne toujours le chiffre de quinze. Il faut changer l'ordre des cartes jusqu' à ce qu'on ait obtenu ce résultat.

9. NESTOR.

(Un jeu de whist.)

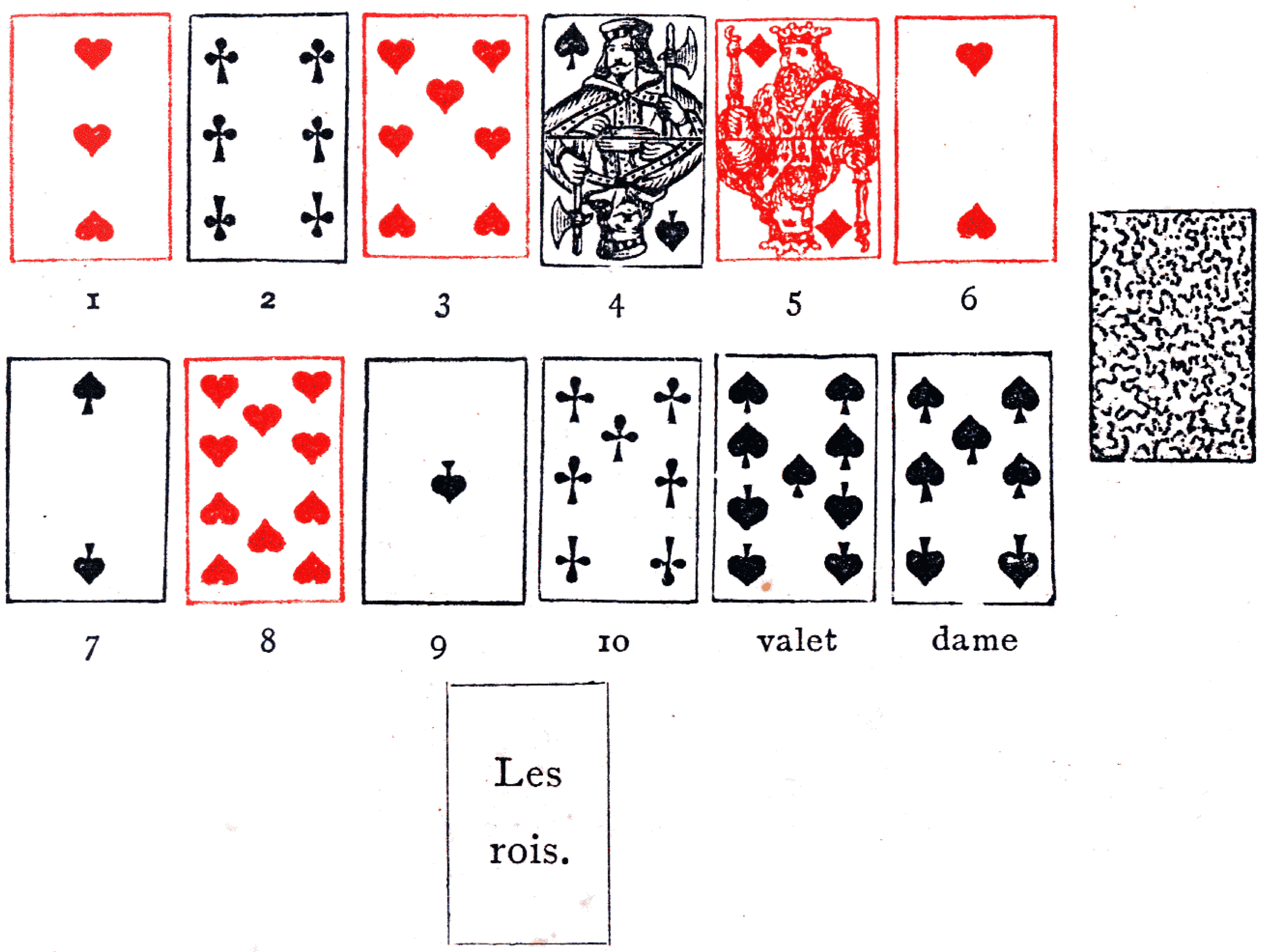


Vous ferez, conformément à la figure, six rangées de huit cartes; vous réserverez donc quatre cartes. Il faut faire attention à ce que, dans toutes les lignes verticales, il ne se trouve jamais deux cartes de même valeur. Il ne pourrait se faire, par exemple, que deux *rois* ou deux *cinq* fussent l'un au dessus de l'autre, quand même il y aurait entre eux d'autres cartes. Ces cartes inadmissibles, vous les placez sous le talon comme dernières. Toutes les cartes rangées dans l'ordre préscrit, les quatre cartes de réserve mises à part, vous commencez par enlever de la rangée inférieure deux cartes égales en valeur, p. ex. deux *as*, deux *rois* et ainsi de suite. Cependant on ne peut éloigner que les cartes au dessous desquelles il n'y a plus de carte. On ne doit enlever du milieu du tableau aucune carte avant que celles qui sont verticalement au dessous aient trouvé leur emploi. Les quatre cartes de réserve serviront, une à une, à compléter la paire de cartes égales qu'on ne trouverait pas dans la rangée inférieure: alors on puise à la réserve, dont l'une des quatre cartes complètera la paire.

En cas de réussite, les cartes de la patience seront sorties deux à deux.

10. La Cachette.

(Un jeu de whist entier.)



Les cartes mêlées, le jeu coupé, vous en faites deux rangées de six cartes découvertes. Comptez de *un* à *six* dans la première rangée, de *sept* jusqu' à la *dame*, dans la seconde; quant à la treizième carte, vous la placez de côté à droite, mais couverte. Mettez ensuite sur chacune des douze cartes des deux rangées une nouvelle carte; sur la treizième carte, déjà mise à part, vous en mettez une autre, également couverte. Vous répétez l'opération jusqu'à ce que chacun des douze paquets se compose de quatre cartes et que le talon soit formé. — Vous prendrez alors la carte

supérieure du premier paquet, à gauche, et vous la glisserez sous le paquet correspondant à sa valeur, p. ex. un *six* sous le sixième paquet, un *as* sous le premier, une *dame* sous le douzième et ainsi de suite. La carte cachée sera celle de dessous le paquet. — Maintenant, du paquet sous lequel vous avez glissé la carte, vous enlevez la carte de dessus et vous la glissez sous le paquet que lui assigne sa valeur, et ainsi de suite. — Dès qu'un *roi* se présente, il prend place au dessous des deux rangées, comme l'indique le tableau; vous le remplacez par une des cartes couvertes que vous glissez sous le paquet correspondant à sa valeur.

Pour que la patience ait réussi, il faut que les paquets, depuis l'*as* jusqu'à la *dame*, forment série et que chaque paquet se compose de quatre cartes égales; que, par conséquent, les *quatre rois* composent le treizième paquet placé au dessous.

II. La Bavarde.

(Un jeu de whist entier.)

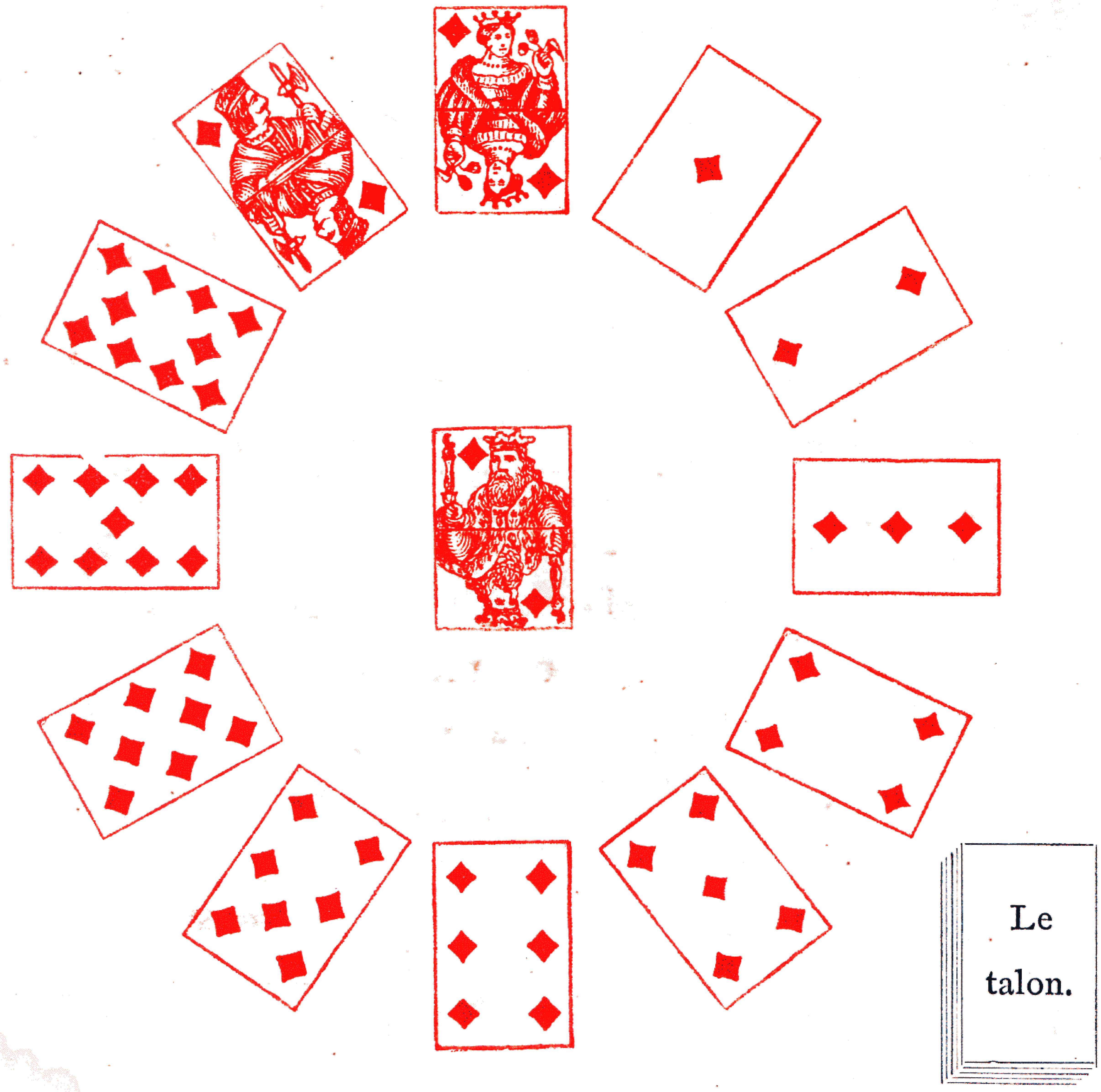
Vos cartes battues, la coupe faite, vous placez sur table votre jeu couvert, en un seul talon, et vous tirez les cartes une à une en comptant à haute voix: *as, deux, trois, quatre, cinq, six, sept, huit, neuf, dix, valet, dame, roi;* — *as, deux* etc. . . . . Dès que la carte répondra à la valeur que vous aurez prononcée, vous la mettrez à part. Le jeu épuisé de cette manière, vous reprenez le talon, sans interrompre l'ordre dans lequel se trouvent les

cartes, que vous reposez de nouveau sur table, en continuant d'appeler les cartes, sans interruption de votre suite.

Vous reprenez le talon plusieurs fois, jusqu' à ce que vous ayez pu écarter toutes les cartes, et vous aurez réussi. Mais la patience aura échoué si, après plusieurs reprises du talon, dans le même ordre, la carte retournée ne répond pas à son nom ou à sa valeur, et qu'elle ne puisse être écartée.

12A. Le Cadran I.

(Un jeu de whist entier.)



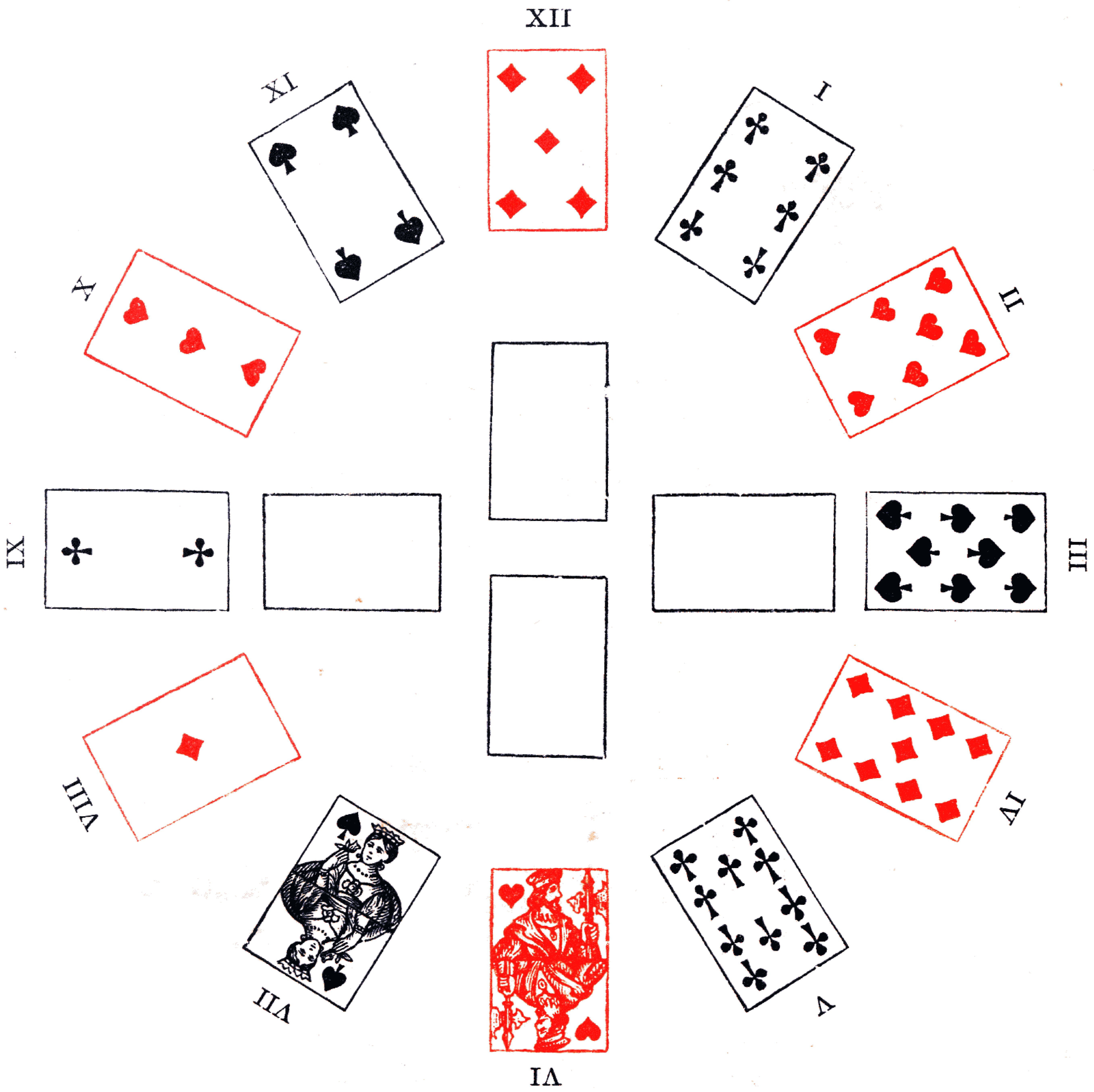
Vos cartes battues et coupées, désignez la couleur dont vous voulez former le premier cercle. Le tableau ci-dessus indique le *carreau*. Prenez du talon les cartes une à une et disposez chaque *carreau* à la place indiquée par sa valeur. Dès que vous aurez retourné une carte d'une autre couleur, mais de la même valeur qu'un *carreau* qui déjà occupe sa place, vous la mettrez sur celle-ci. Il faut observer cependant que sur une carte rouge on ne doit en mettre qu'une noire, sur celle-ci une rouge et finalement une noire, ou réciproquement, si l'on a choisi une couleur noire; p. ex. sur un *six* de *carreau*, on ne saurait coucher qu'un *six* de *pique* ou de *trèfle*, sur un *six* de *pique* ou de *trèfle* il faudrait un *six* de *coeur*. — A la fin, sur chacune des douze heures du cadran, ainsi qu'au centre, où sont les *rois*, il y aura quatre cartes égales et alternativement rouges et noires, si la patience est réussie.

On peut écouler deux fois le talon.

Cette patience peut aussi s'exécuter avec deux jeux de whist, qu'on dispose de la même manière. Mais on aura huit cartes au lieu de quatre de même valeur à chaque paquet, en couleurs alternées, et l'on peut faire passer le talon trois fois.

12^B. LE CADRAN II.

(Deux jeux de whist entiers.)



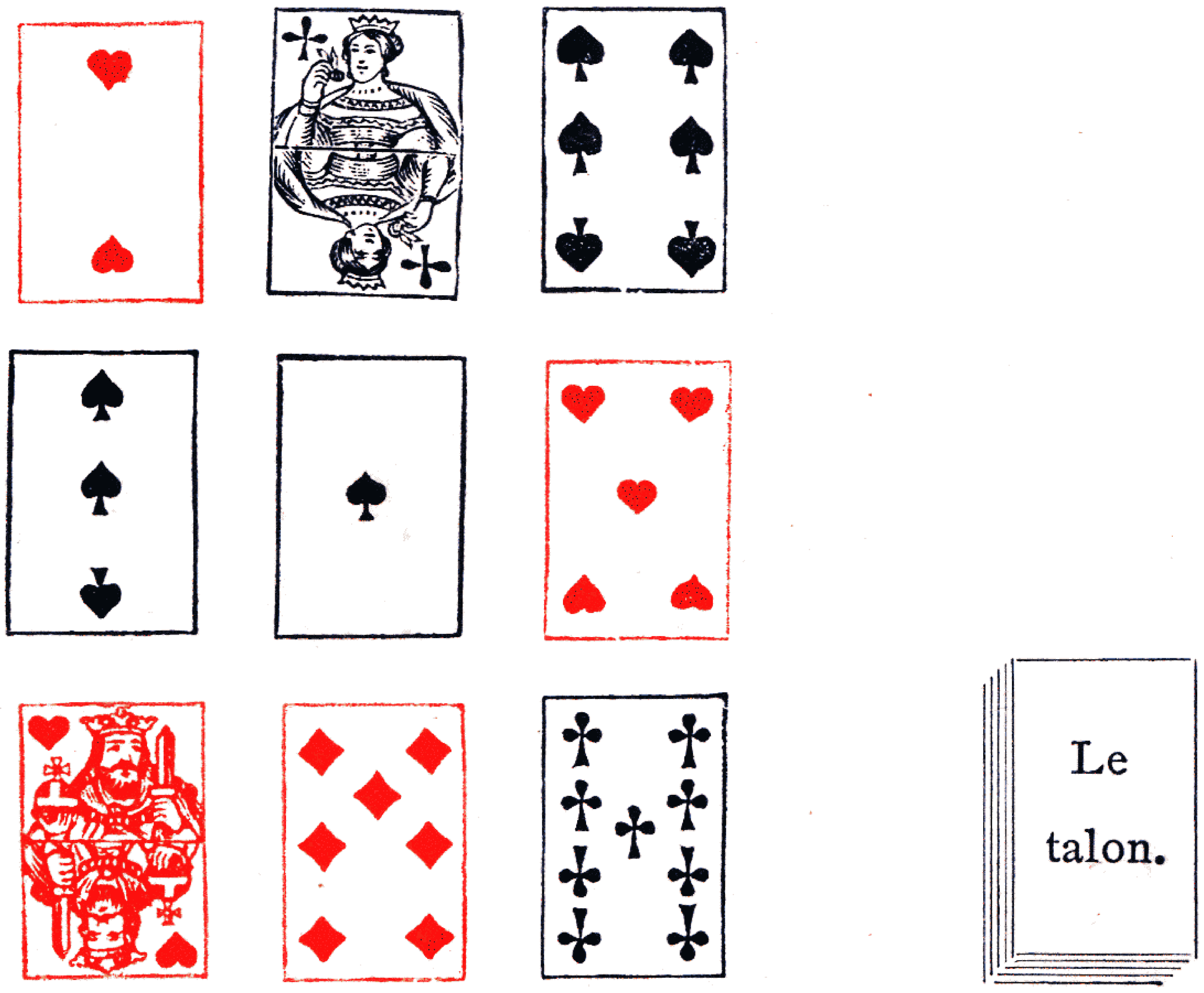
Sortez de l'un des deux jeux un *as*, un *cinq* et un *neuf* de *carreau*, un *deux*, un *six* et un *dix* de *trèfle*, un *trois*, un *sept* et un *valet* de *coeur;* un *quatre*, un *huit* et une *dame* de *pique*. Disposez ces douze cartes comme l'indique le tableau. L'objet de cette patience consiste à

réunir sur chacune de ces cartes une série de même couleur et de valeur ascendante, et se terminant par des cartes de la valeur qu'indique le chiffre romain, en dehors du tableau. — Comme d'habitude, vous épuisez le talon en employant les cartes utiles. Quant aux *rois*, qui sont exclus des séries, ils viennent occuper les quatre places marquées en dedans du cercle. Il s'ensuit que l'*as* suit immédiatement la *dame*.

Vous pouvez épuiser le talon jusqu' à trois fois.

13[A]. Les Onze I.

(Un jeu de whist complet.)

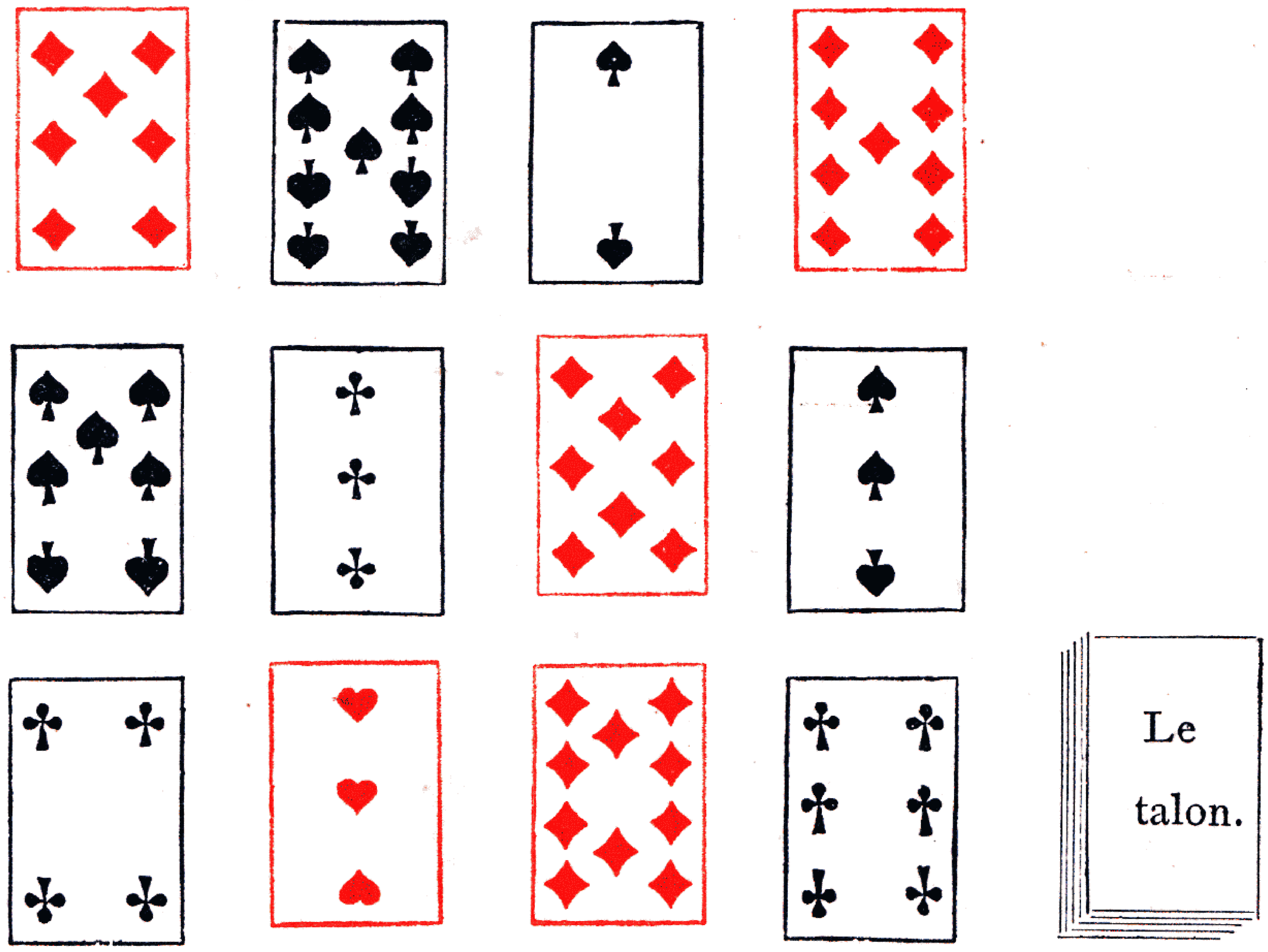


On étale sur la table trois rangées de trois cartes chacune et sans égard à la couleur ou à la position; l'on regarde si deux de ces cartes donnent en-

semble le nombre onze, p. ex. *sept* et *quatre, huit* et *trois, neuf* et *deux; dix* et un *as*. Dans ce jeu, le *roi*, la *dame* et le *valet* valent chacun onze. On les sort tout comme on écarte les deux cartes qui, ensemble, font onze. Les blancs qui restent, on les remplit par de nouvelles cartes tirées du talon. Dès qu'il n'y a plus de cartes qui représentent le nombre voulu de onze, on peut tirer du talon une carte quelconque; mais si cette dernière ne pouvait se combiner avec aucune de celles qui figurent sur table pour faire le chiffre de onze, la patience serait manquée.

13B. Les Onze II.

(Un jeu de whist entier.)



Après avoir écarté du jeu les *rois*, les *dames* et les *valets*, battez et coupez les autres cartes; placez ensuite sous le talon toutes les figures, comme dernières cartes. Vous prenez les cartes du talon une à une, en partant d'en haut, et vous mettez sur table trois rangées de quatre cartes chacune, d'après le tableau ci-dessus. — S'il se trouve sur votre jeu deux cartes, n'importe la couleur ou la rangée, dont les points additionnés donnent onze, vous mettrez sur ces deux cartes les deux cartes supérieures du talon, et vous continuerez jusqu' à ce que les douze figures, dernières cartes du talon, aient couvert les douze paquets.

14. Robert.

(Un jeu de whist entier.)

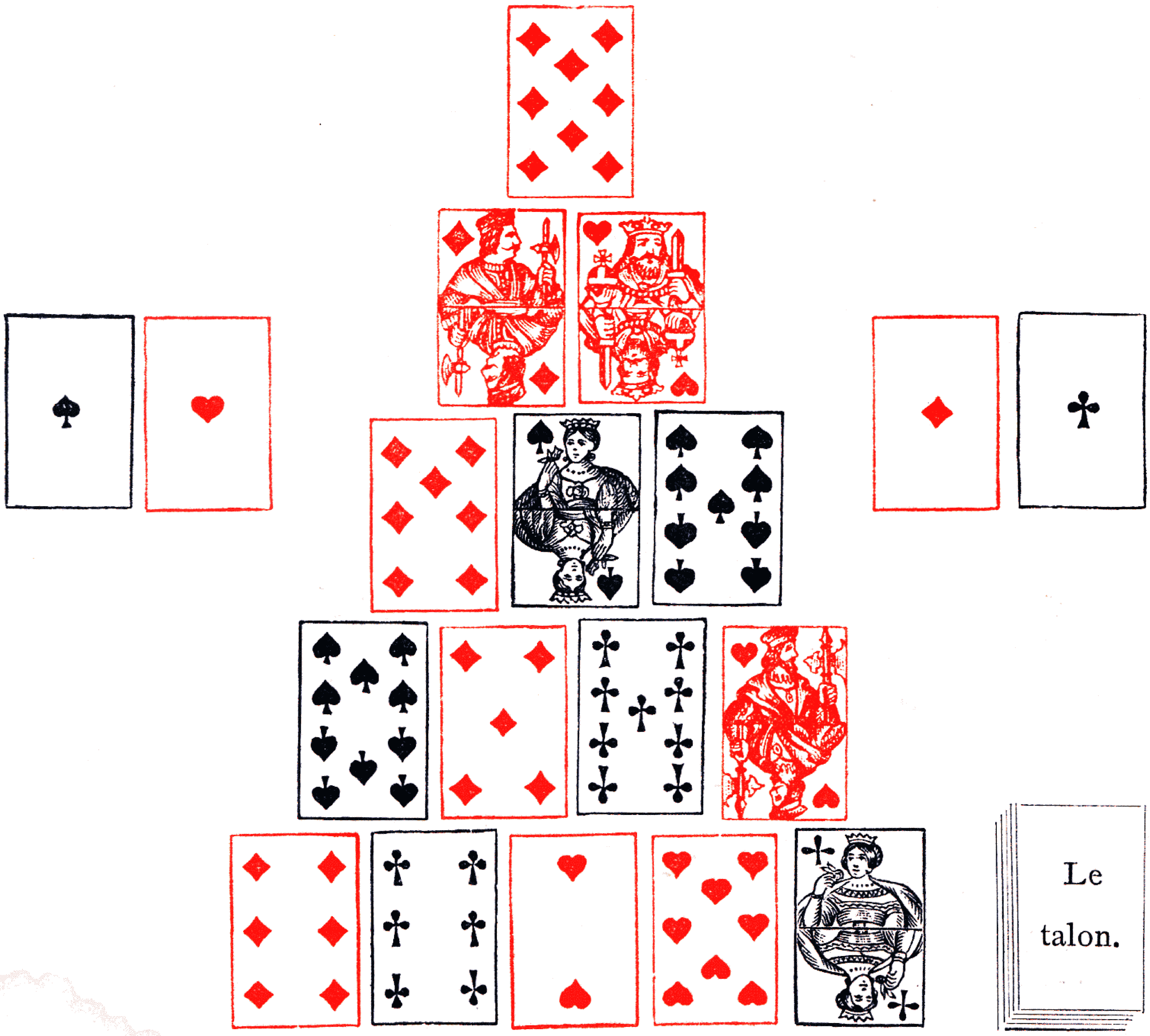
Les cartes battues et le jeu coupé, on découvre la première carte qu'on met sur table. Si c'est p. ex. un *dix* et que celle qu'on tire du talon immédiatement après donne un *neuf* ou un *valet*, n'importe de quelle couleur, on met cette carte sur le *dix*. Si, par contre, on tire une carte qui ne suive la première ni en ligne descendante, ni en ligne ascendante, on l'écarte pour en former le base d'un talon. — Si l'on a mis un *neuf* sur le *dix*, on mettra sur ce *neuf* le premier *huit* ou le *dix* qui se découvrira. Si l'on a mis sur celle-ci un *valet*, sur

celui-ci on mettra la première *dame* ou le premier *dix* qu'on aura retourné, toujours sans se préoccuper de la couleur et l'on épuise ainsi le jeu.

On reprend le talon jusqu' à trois fois; mais si, après cela, il n'y a plus de cartes qu'on puisse employer selon la règle du jeu, la patience est manquée.

15. La Pyramide.

(Un jeu de whist.)

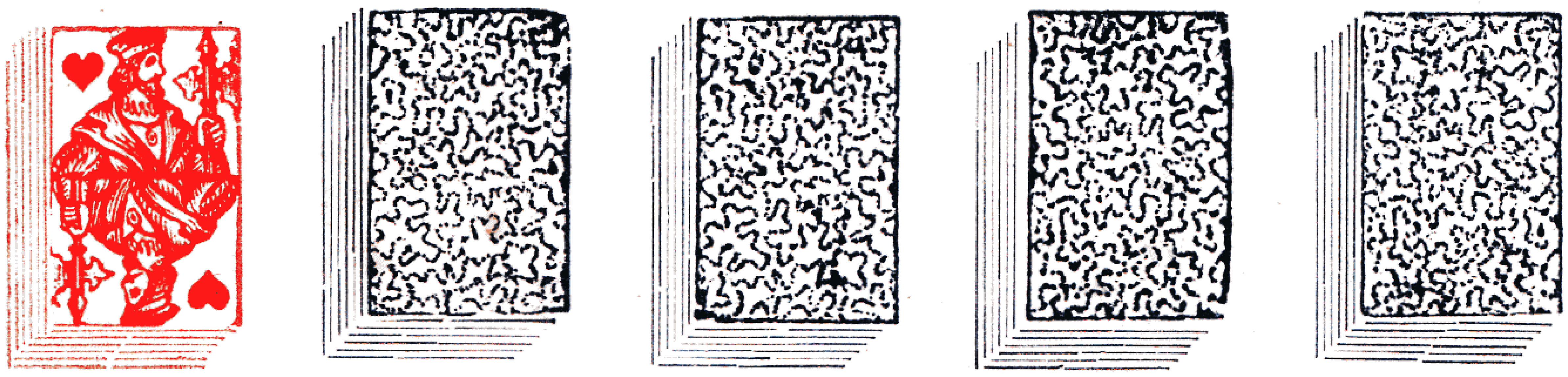


Vos cartes battues et coupées, vous sortirez du jeu les quatre *as;* des quinze premières cartes de votre jeu, vous formez une pyramide, conformément au tableau, rangeant de chaque côté deux *as.* — S'il y a, dans la pyramide, des cartes qui s'accordent en ligne ascendante avec les *as,* vous les mettrez sur ces *as.* Mais vous les rangerez toujours sur les couleurs identiques; le *coeur* sur le *coeur*, les *piques* sur les *piques* etc. — Les lacunes qui se révèlent dans la pyramide, vous les remplissez avec les cartes que vous avez en main; les autres, vous en formez un talon qui ne vous servira que plus tard à remplir de nouvelles lacunes.

La patience est réussie dès qu'on a pu réunir sur les quatre *as* des familles finissant aux quatre *rois.* Si ce résultat n'est pas obtenu après qu'une seule fois vous aurez épuisé le talon, la patience aura échoué.

16. Cinq Figures.

(Un jeu de whist entier.)

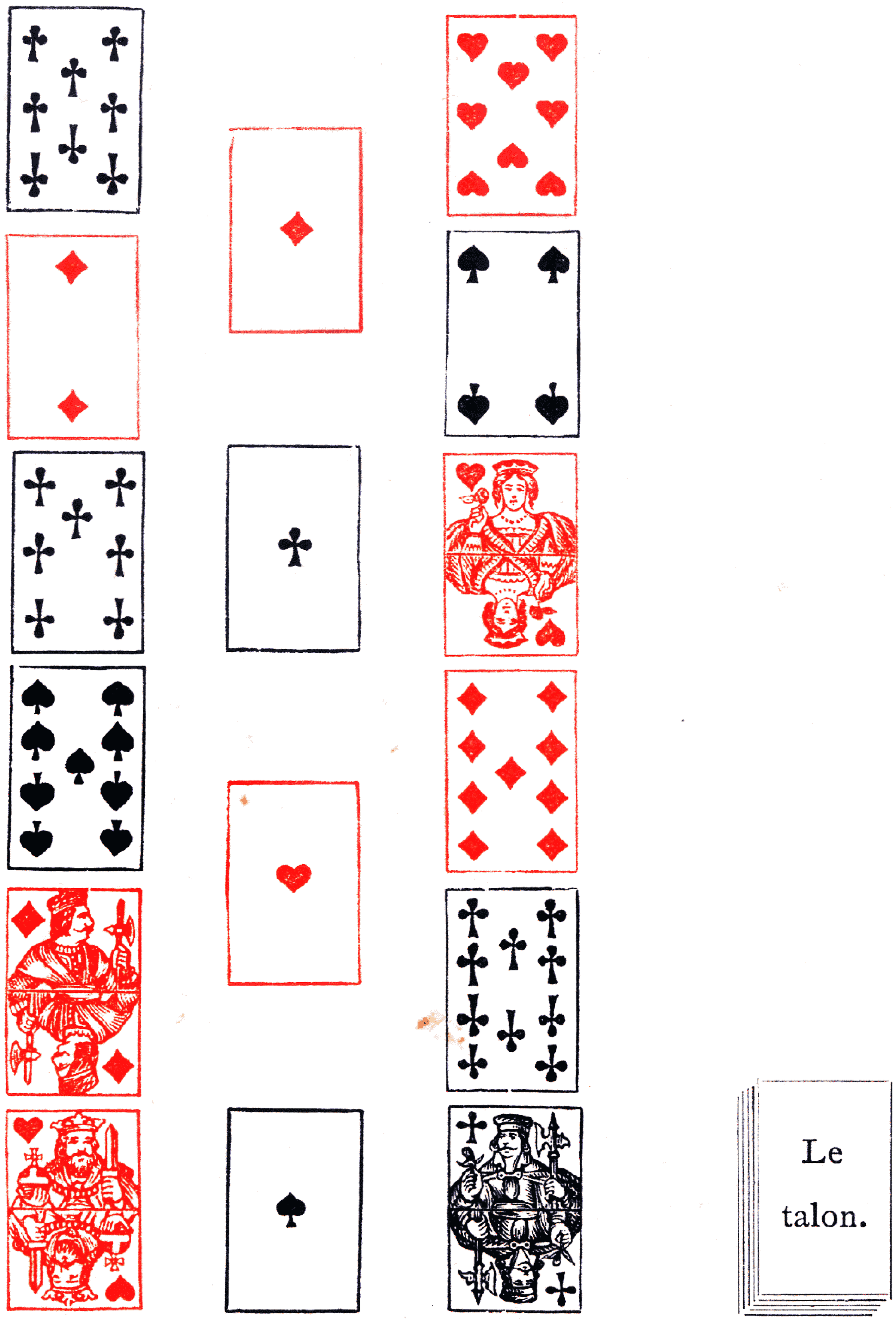


Le jeu bien mêlé et coupé, on en prend les cinq premières cartes que l'on place couvertes en une rangée. On continue de mettre sur chacune de ces cinq

cartes une autre rangée, jusqu'à épuisement du jeu, qui forme ainsi cinq paquets dont les deux premiers auront ainsi onze cartes chacun, et les trois derniers dix cartes. On retourne ensuite le premier paquet, ce qui laisse voir la carte de dessous. Si c'est une *figure,* un *as* ou un *dix,* car, dans cette patience, l'*as* et le *dix* comptent pour figures, on remet sur table le paquet, la figure en dessus, comme l'indique le tableau. — Si la carte de dessous n'est pas une figure, on écarte une à une toutes les cartes, jusqu'à ce qu'il vienne une *figure,* un *as* ou un *dix;* alors on remet le paquet en place, la figure en dessus. On procède de la même manière avec les quatre autres paquets, en rejetant toutes les cartes, jusqu' à l'arrivée d'une figure de la même couleur que celle du premier paquet. Si l'un des paquets ne renfermait aucune *figure, as* ni *dix* de la couleur voulue, on l'exclurait en entier. Les paquets sont relevés, un à un, sans mêler les cartes, qu'on distribue, comme la première fois, cartes couvertes, en quatre paquets et l'on procède identiquement; les cartes qui restent, on les distribue en trois paquets, puis en deux, enfin en un seul paquet, qui ne doit plus contenir que les cinq figures d'une même couleur, puisque toutes les autres cartes auront été écartées. Mais s'il y avait entre elles encore d'autres cartes, la patience n'aurait pas eu de succès.

17. Les Saisons.

(Un jeu de whist entier.)



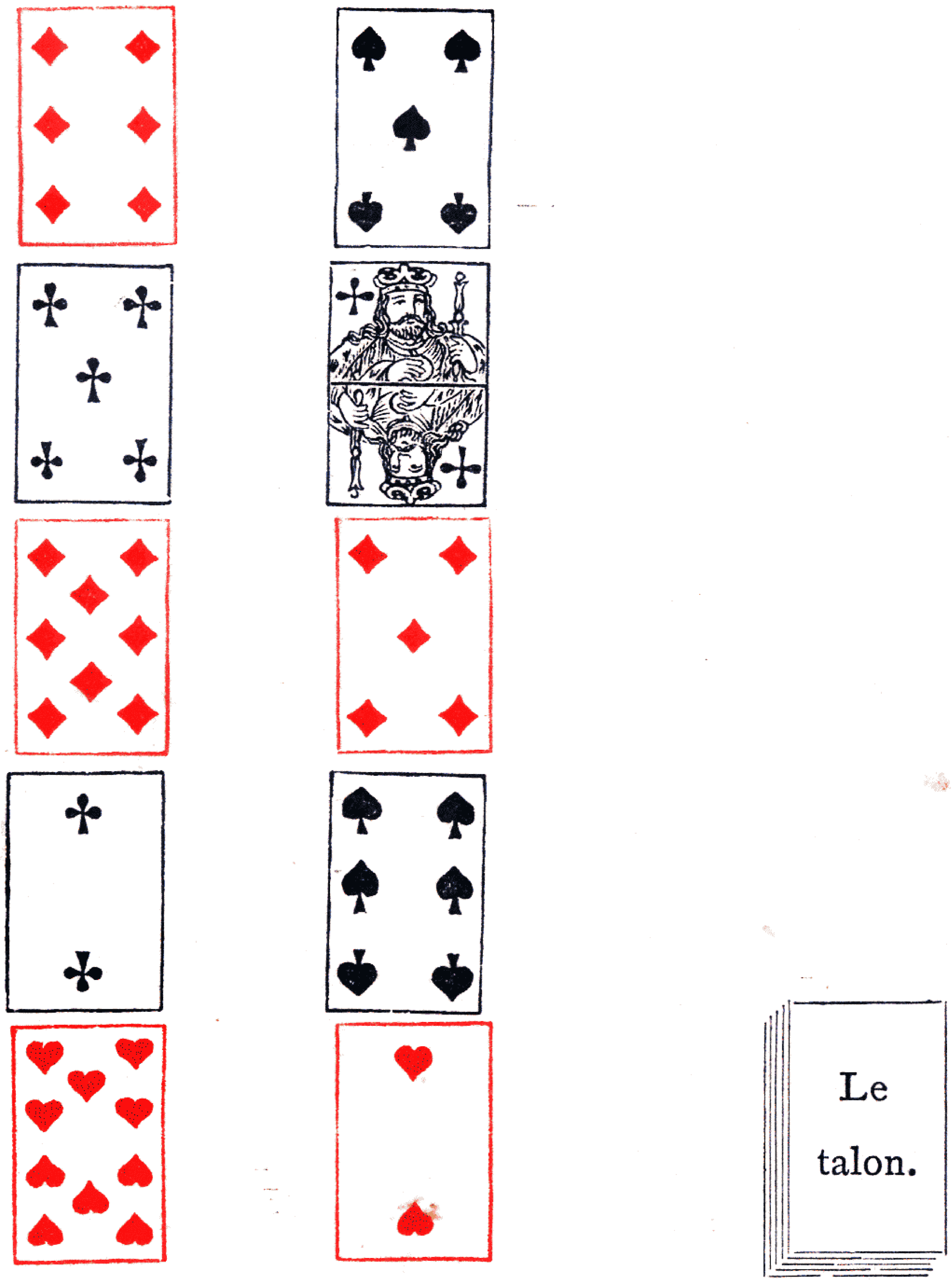
Après avoir sorti du jeu les quatre *as*, que vous rangez en long les uns au dessus des autres, en alternant les couleurs, ainsi que l'indique le tableau, vous mêlez les autres cartes et, la coupe faite, vous dis-

posez de chaque côté des quatre *as* une rangée de six cartes. Si vous retournez une carte qui, en ligne ascendante et de couleur égale, convienne à l'une des cartes de la rangée du milieu (d'abord, un *deux*), vous la mettez sur celle-ci. Les vides qui en résulteraient dans les deux rangées latérales, seraient remplis au moyen de cartes tirées du talon, jusqu'à ce qu'il n'y eût plus de carte à mettre dans la ligne du milieu. — Voyez ensuite si, dans les cartes des deux rangées extérieures, il se trouve deux ou plusieurs cartes de même couleur de valeur descendante, vous mettrez alors la carte de moindre valeur sur celle qui la suit immédiatement et vous comblerez le vide au moyen d'une carte tirée du talon. Il se pourra, par ce procédé, que l'une ou plusieurs des cartes des rangées de côté puissent prendre place dans la rangée du milieu. Toutes les cartes de cette série seront donc rangées sur la carte du milieu et le vide rempli par une nouvelle carte. Vous continuez ainsi jusqu'à ce que les quatre *as* soient la souche de quatre familles, montant de l'*as* au *roi*.

Les cartes qui ne pourront trouver d'emploi soit dans la rangée du milieu, soit sur les côtés, serviront à former un talon. Ce talon, épuisé une fois sans que toutes les cartes aient pu prendre leur place au dessus des quatre *as*, la patience serait manquée.

18. LES TREIZE.

(Un jeu de whist entier.)



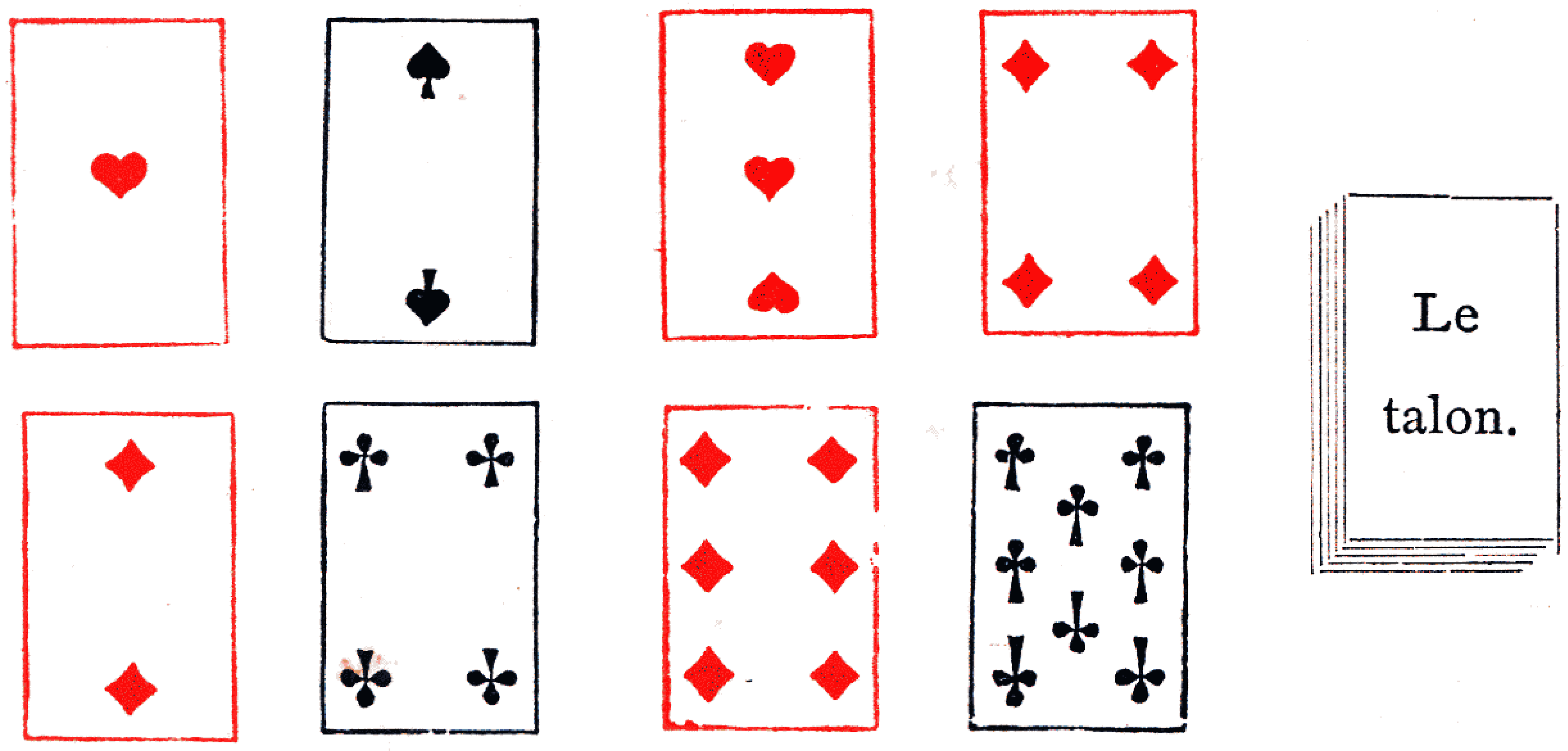
Les cartes mêlées, le jeu coupé, faites sur table deux rangées verticales de cinq cartes chacune. — Sans égard à leur couleur non plus qu' à leur place, vous écartez, deux à deux, les cartes qui donnent ensemble la valeur de treize. De l'*as*, comptant pour un, jusqu' au *dix*, les cartes ont leur valeur indiquée par les points, le *valet* vaut onze, la *dame* douze, le *roi* treize.

Après avoir écarté du tableau toutes les cartes qui, prises deux ensemble, complètent le nombre treize, et chacun des *rois* seul, vous remplacez ces cartes par d'autres tirées du talon et vous continuez jusqu'à épuisement du jeu.

La patience n'aurait pas réussi dans le cas où les deux rangées au complet ne présenteraient plus un *roi* seul, ou deux cartes donnant ensemble le chiffre treize.

19A. La plus belle I.

(Un jeu de whist entier.)



D'un jeu de whist, on sort un *as*, deux *deux*, un *trois*, deux *quatre*, un *six* et un *huit*, dont on fait un tableau conforme à la figure ci-dessus. La première rangée présentera donc l'*as*, le *deux*, le *trois*, et le *quatre*; au dessous, se suivant, indépendamment de la couleur, une carte de valeur double de la carte de la première rangée; c'est-à-dire que sous l'*as*, on met le second *deux*, sous le premier *deux* le second *quatre*; sous

le *trois,* le *six,* et sous le *quatre* un *huit.* On mêle ensuite le reste des cartes; on coupe et le talon prend place à côté du tableau. Dès qu'on retourne une carte dont la valeur représente la somme des points de deux des cartes supraposées, ou placées en long, on la met sur la carte de la rangée inférieure; p. ex. sous l'*as,* se trouve un *deux;* la somme de ces deux cartes faisant trois, aussitôt donc qu'on aura retourné un *trois,* on le mettra sur la carte au dessous de l'*as.* La somme de *deux* et de la carte placée au dessous étant de six, dès qu'un *six* se présentera, on le mettra sur le *quatre,* et ainsi de suite.

Dans cette patience, les couleurs sont tout-à-fait indifférentes; on ne compte que la valeur des cartes: l'*as* vaut un, le *deux* vaut deux etc., le *valet* compte pour onze, la *dame* pour douze et le *roi* pour treize.

On va donc continuer à placer sur chaque carte de la rangée inférieure celle qui correspond en valeur à la somme des deux cartes supraposées. Si la somme de ces deux cartes dépasse le chiffre de treize, on déduit treize de la somme totale et le surplus seul entre en ligne de compte. Supposant p. ex. qu'il vienne une *dame* sous le *quatre* de la rangée supérieure, la somme des deux cartes donnant seize, on soustrairait donc treize de cette somme, resterait trois, et l'on mettrait par conséquent un *trois* sur la *dame.* Cette règle s'applique dans tous les cas où la somme des deux cartes dépasse treize. Si la somme donnait quinze, on mettrait un *deux* sur la carte d'en bas; si elle donnait quatorze, ce serait alors un *as.*

Quand la somme des deux cartes donnera juste treize, on ne pourra mettre sur la carte d'en bas qu'un *roi*, qui vaut treize. Mais dès lors le paquet serait clos, on ne pourrait plus y ajouter de carte. La patience aurait donc été couronnée de succès, si chacun des quatre paquets était surmonté d'un *roi*.

Quand on a épuisé le jeu, on relève le *talon*, qui se compose de toutes les cartes restées sans emploi; on recommence l'opération sans interrompre l'ordre des cartes. Il serait permis de relever encore une fois le talon et de l'épuiser. Mais si, à la troisième passe, toutes les cartes n'ont pu être placées, la patience est considérée comme perdue.

Quand cette patience a réussi, les cartes d'en haut et les paquets formés plus bas se composent de cartes disposées de la manière suivante:

1	. . .	2	. . .	3	. . .	4
2	. . .	4	. . .	6	. . .	8
3	. . .	6	. . .	9	. . .	*dame*
4	. . .	8	. . .	*dame*	. . .	3
5	. . .	10	. . .	2	. . .	7
6	. . .	*dame*	. . .	5	. . .	*valet*
7	. . .	1	. . .	8	. . .	2
8	. . .	3	. . .	*valet*	. . .	6
9	. . .	5	. . .	1	. . .	10
10	. . .	7	. . .	4	. . .	1
valet	. . .	9	. . .	7	. . .	5
dame	. . .	*valet*	. . .	10	. . .	9
roi	. . .	*roi*	. . .	*roi*	. . .	*roi*

De plus, quand cette patience réussit, c'est-à-dire, que les paquets formant la rangée d'en bas sont terminés par les *rois,* elle donne matière à une intéressante combinaison. Qu'on prenne en main l'*as* découvert de la rangée supérieure de gauche, qu'on mette dessus le paquet qui se trouve droit dessous; ensuite le deux; qu'on mette dessus le paquet inférieur, puis le trois et l'avant-dernier paquet, enfin le quatre et le dernier paquet. Qu'on retourne les cartes, de manière à les avoir couvertes dans la main et qu'on range en ligne, de dos, les treize cartes du premier paquet. Au dessous, on fera une seconde rangée, en commençant par dessous la seconde carte, et en omettant chaque fois une carte, jusqu'à l'avant-dernière de la rangée supérieure; alors on recommence et l'on mettra la carte suivante sous la première de la rangée d'en haut, toujours en sautant une carte; jusqu'à ce qu'on soit parvenu à la treizième carte de la rangée d'en haut; alors la seconde rangée sera terminée.

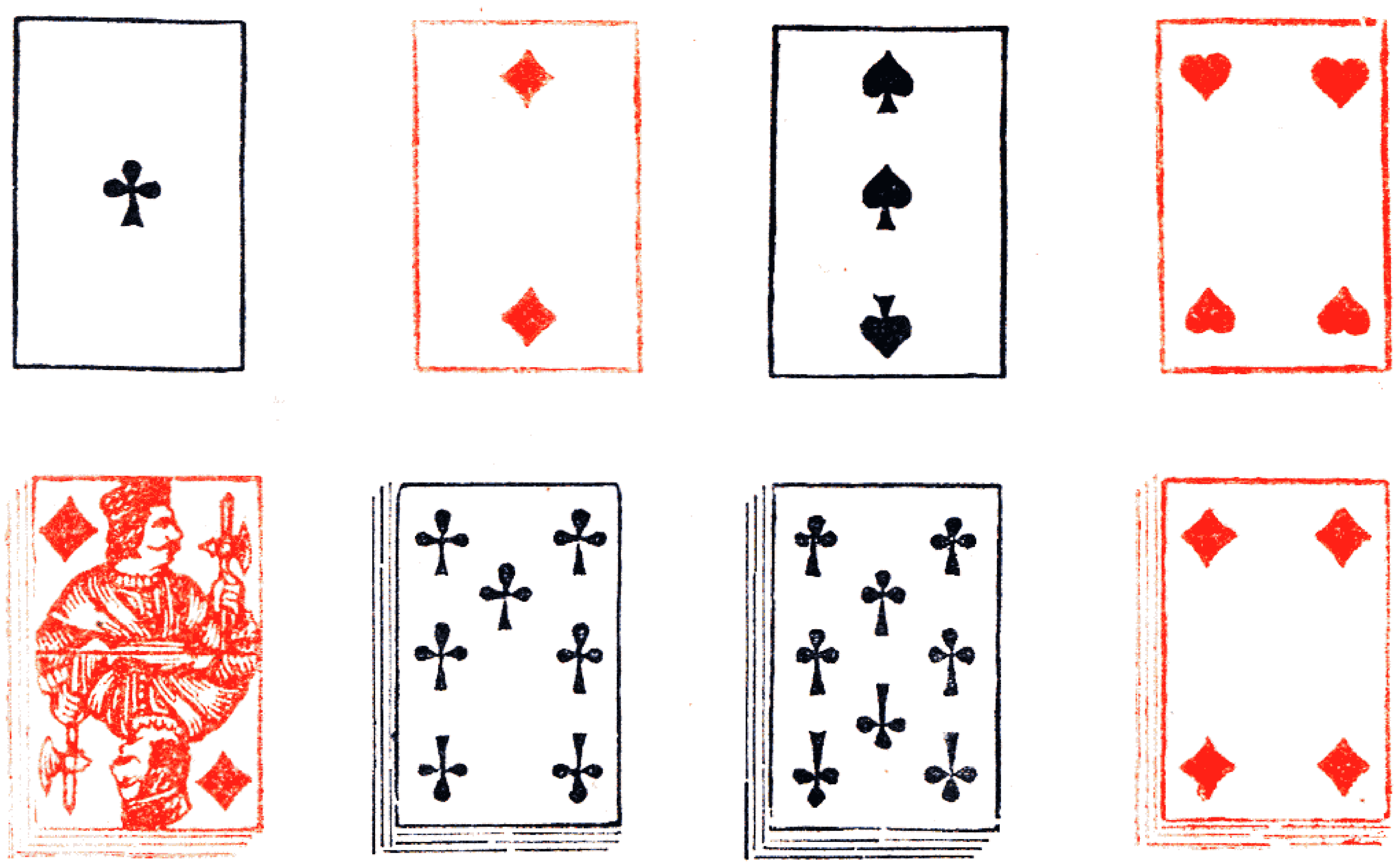
Qu'on mette dessous une troisième rangée, à partir de la troisième carte, et en sautant deux cartes à chaque fois, et pour finir à l'avant-dernière. Reprenant l'opération, on mettra la carte suivante sous la deuxième de la seconde rangée et l'on terminera, en sautant toujours deux cartes, à la onzième carte de la seconde rangée. Recommençant le tour, on mettra la carte suivante sous la première de la seconde rangée et l'on terminera en sautant deux cartes à la dernière, qui achevèra la troisième rangée.

De cette manière, tout le jeu a passé. Qu'on retourne les quatre cartes de la ligne verticale, l'on verra que

la première rangée se compose de quatre *as,* la seconde de quatre *deux,* la troisième de quatre *trois,* et ainsi de suite; l'avant-dernière ligne découvrira les quatre *dames,* la dernière, les quatre *rois.* Ce résultat procurerait une grande surprise au joueur qui n'aurait pas exactement observé la marche de la patience.

19B. La plus belle II.

(Un jeu de whist entier.)



Le jeu décrit dans le numéro qui précède peut aussi se modifier de la façon suivante: On prendrait alors comme cartes principales un *as,* un *deux,* un *trois,* un *quatre* et, comme on l'a décrit plus haut, on compterait sur ces cartes principales des paquets, en avançant d'un pour le premier, de deux pour le second, de trois

pour le troisième et de quatre pour le quatrième. Le talon se composera donc de quatre paquets, qu'on arrangera facultativement au dessous des cartes principales. De ces paquets, on ne peut jamais prendre que les cartes de dessus, jusqu'à ce que, toutes ayant trouvé leur emploi, les cartes de dessous soient dégagées. La réussite de ce jeu dépend surtout de l'exactitude apportée dans l'arrangement des talons, et d'une certaine mesure dans le placement des cartes, car on pourrait employer trop tôt telle carte dont on aurait besoin plus tard. Comme les *rois*, qui valent treize, ne peuvent s'employer qu'à la fin, il sera bon d'en faire un paquet à part.

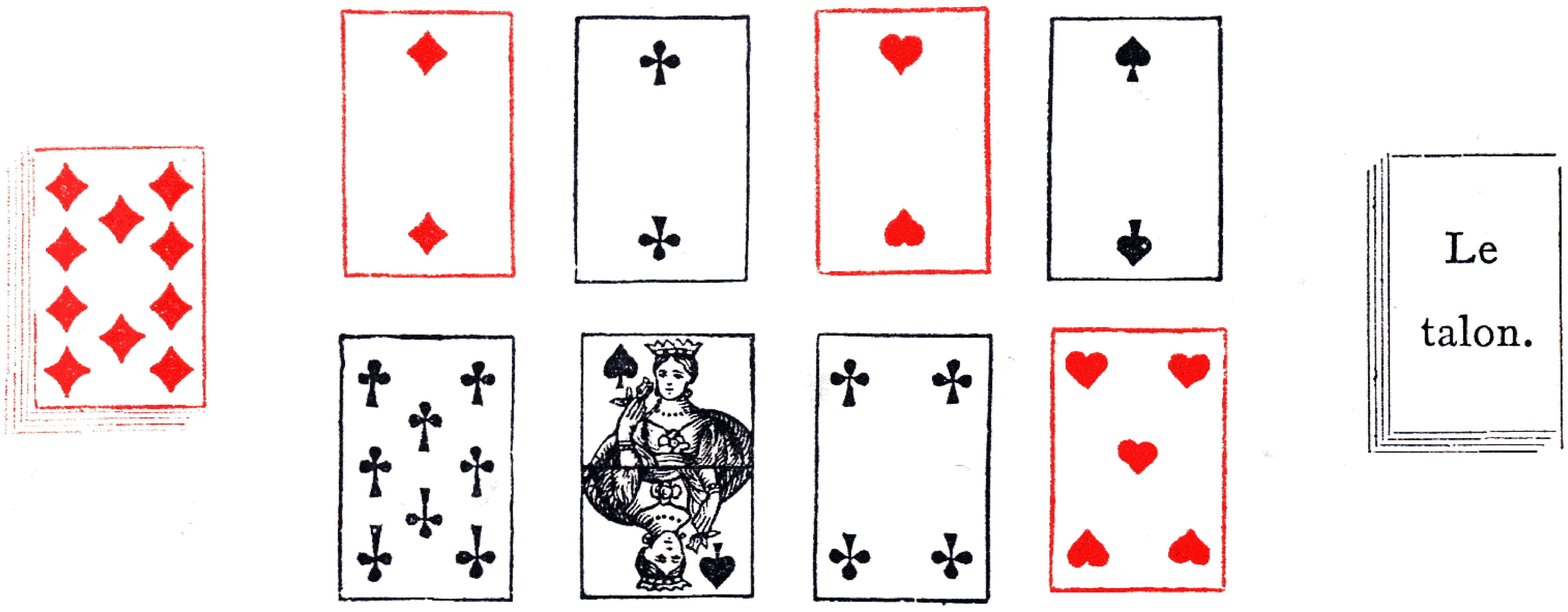
Dans le tableau qui précède, on voit, déjà disposés, les quatre paquets du talon. Avant d'en venir là, il est probable que plusieurs cartes auraient pu trouver leur emploi sur les cartes de fond; en tout cas, p. ex. le *quatre* et le *huit* qui figurent dans le tableau.

Cette patience n'admet pas la reprise du talon.

Quand elle a réussi, il est possible d'établir la suite décrite dans le numéro précédent, en mettant le quatrième paquet sur le troisième, le troisième sur le second, et celui-ci sur le premier, de sorte qu'en retournant le paquet, l'*as* placé d'abord comme carte principale se retrouve au dessus du jeu. On procède alors en rangeant les cartes couvertes, comme il est dit ci-dessus.

20. Les Provisions.

(Un jeu de whist complet.)



Les cartes battues, la coupe faite, vous prenez les quatre *deux* du jeu, dont vous formez une rangée horizontale. La seconde rangée, que vous formerez au dessous, se composera des quatre premières cartes, à partir de dessus, qui vous restent en main. Ces quatre cartes seront dites cartes auxiliaires. Ecartez ensuite treize cartes, dont vous formez, à gauche, un paquet découvert. Les cartes qui sortiront en ligne ascendante et de même couleur que les *deux* de la rangée d'en haut, vous les mettrez sur la correspondante de la rangée supérieure; les cartes qui, par-contre, sortiront en ligne descendante, se placeront chacune sur sa couleur de la rangée inférieure. Les paquets formés ainsi en dessous prendront place sur les cartes principales dès que vous aurez retourné la carte de même couleur en ligne ascendante. Les cartes du talon servent à combler les vides. La carte de dessus

de la provision a toujours le pas sur les autres; il faut donc ne pas négliger l'occasion de la placer, dès que faire se pourra, soit sur les cartes principales, soit sur les auxiliaires. Quand vous aurez pu terminer vos séries par les quatre *as*, dominant les paquets de la première rangée, votre patience aura réussi. Pour atteindre ce but, vous pouvez, jusqu'à trois fois, reprendre le talon.

21. Patience couverte.

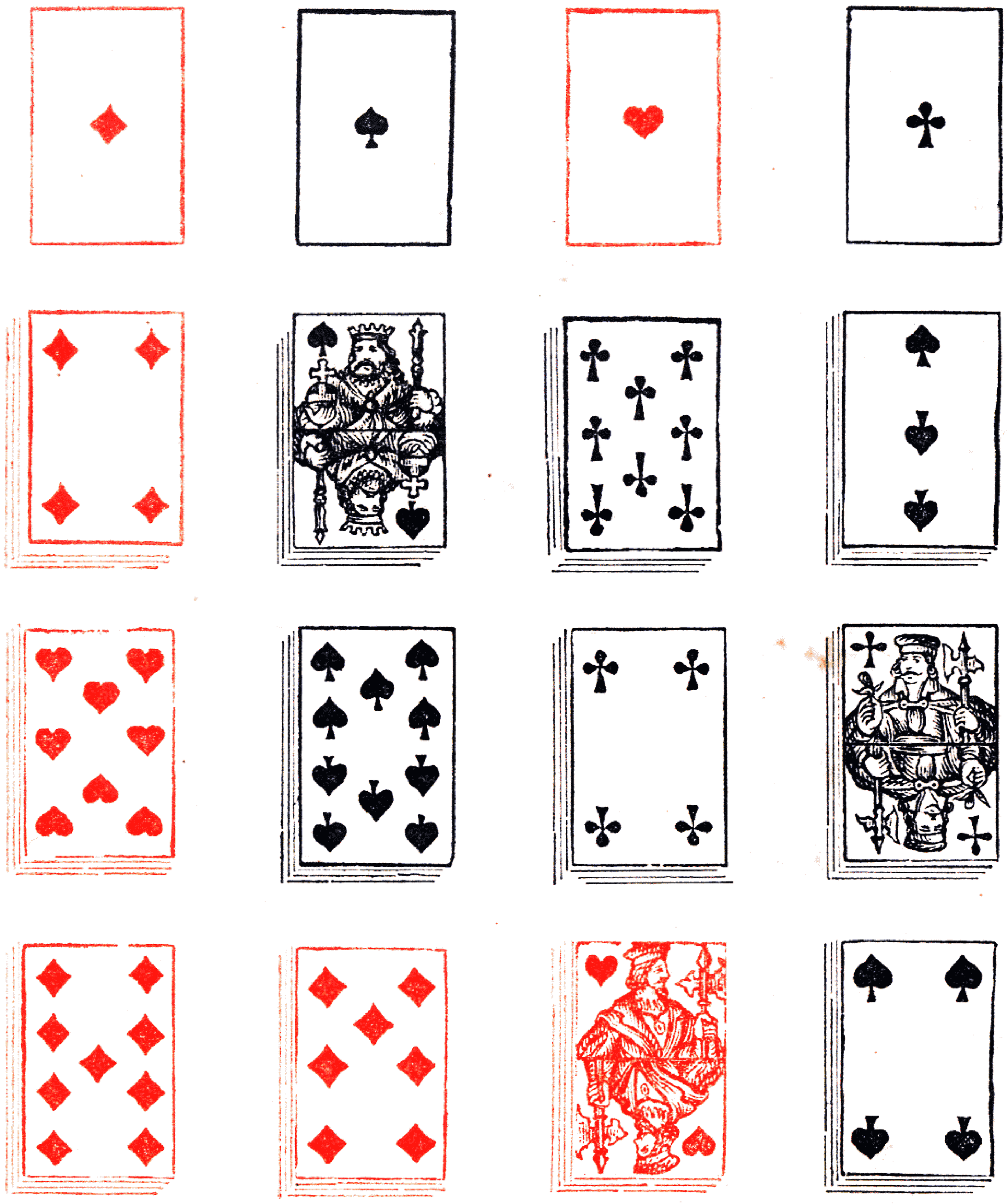
(Un jeu de whist entier.)

Après avoir bien mêlé et coupé le jeu, on retourne sur table quatre cartes. S'il y en a deux de même couleur, on les couvre de deux nouvelles cartes prises sur le talon. Puis on voit s'il en est sorti deux de même couleur, on les recouvre alors de deux cartes du talon. On continuera jusqu'à ce que le talon soit épuisé.

Si, dans le cours du jeu, il arrivait que les quatre cartes fussent de différentes couleurs, la patience ne saurait continuer; elle serait donc manquée.

22. L'Infatigable.

(Un jeu de whist entier.)

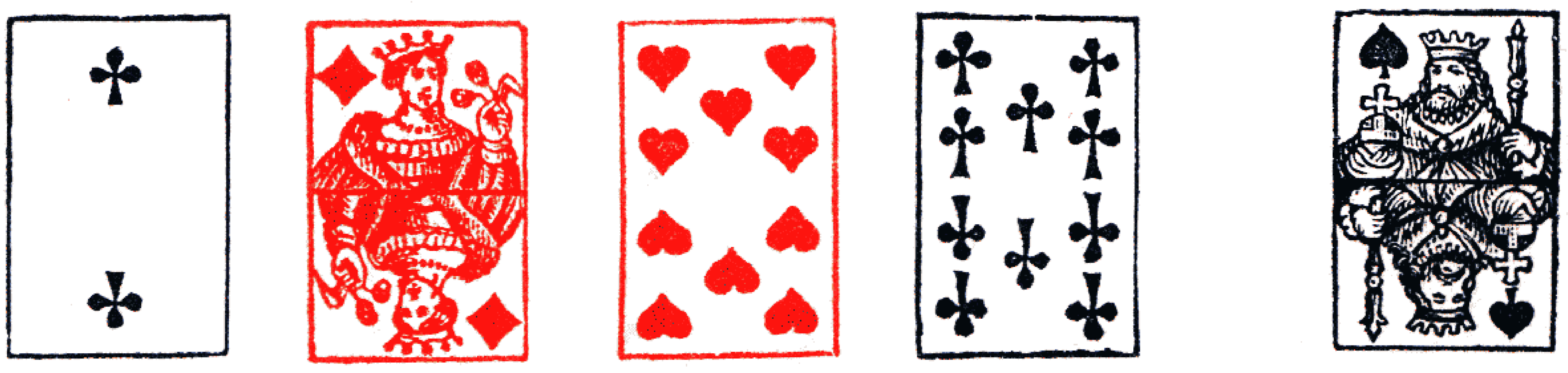


Sortez du jeu les quatre *as*, dont vous faites une rangée horizontale et après avoir mêlé et coupé votre jeu, composez-en douze paquets de quatre cartes chacun, que vous disposerez, à découvert, sous les quatre *as*, cartes principales. Si la carte de dessus de l'un des douze paquets vous donne un *deux*, vous le mettrez sur

l'*as* de sa couleur, et vous continuez en ligne ascendante. Si, d'autre part, deux ou plusieurs cartes de dessus des autres paquets concordaient en couleur et en ligne descendante, vous les placeriez sur la plus haute en valeur; plus tard, dès qu'elles pourraient rejoindre les paquets formés, vous les mettriez sur les paquets des *as*. Mais si la marche était interrompue, vous relèveriez les douze paquets en un talon, de sorte que les cartes du dernier paquet se trouvassent au dessus du talon; vous feriez de nouveau autant de paquets de quatre cartes, que votre talon le comporterait. Mais si vous aviez repris plusieurs fois le talon sans arriver à placer une carte, votre patience ne serait point couronnée de succès.

23. VALENTIN.

(Un jeu de whist entier.)

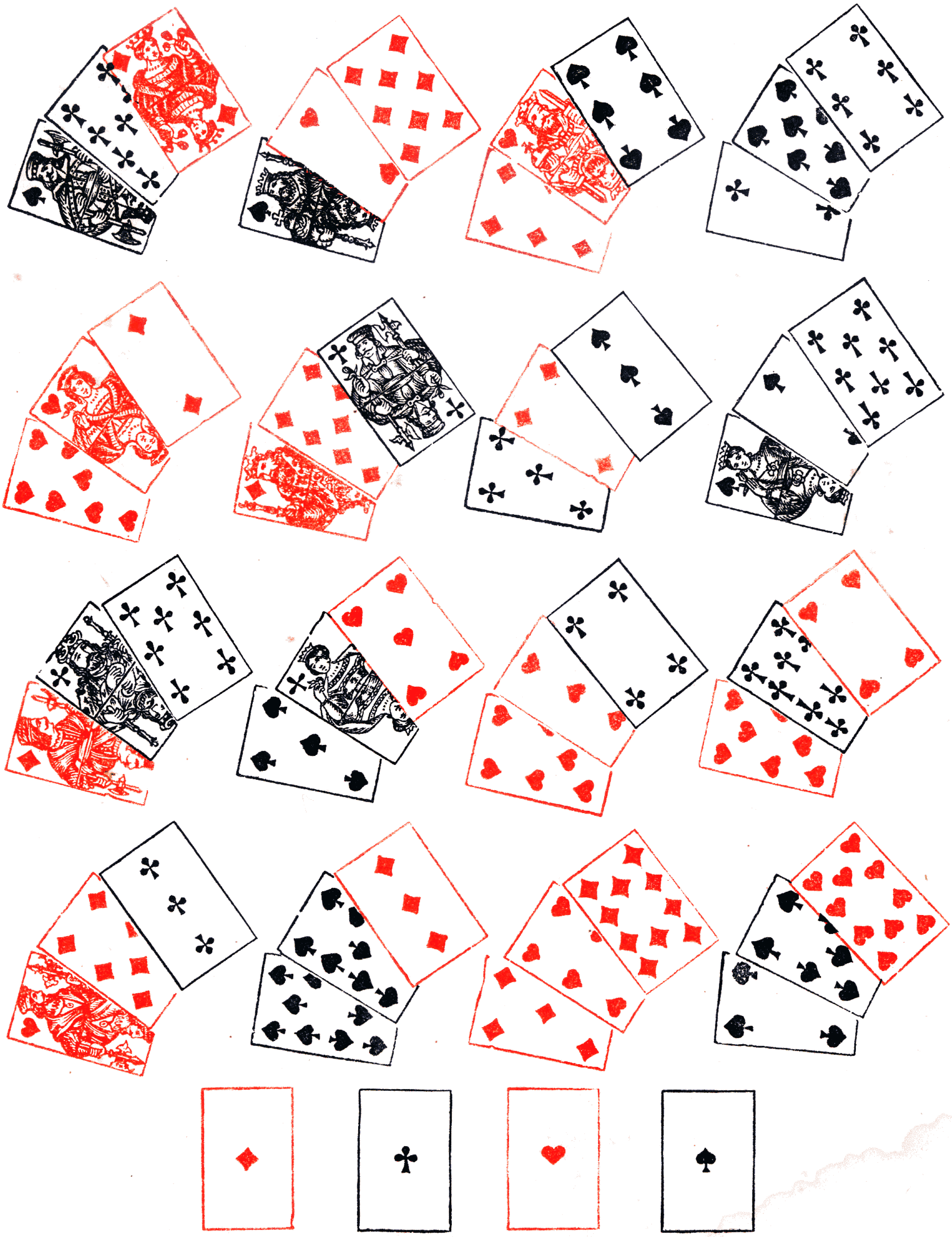


Quand vous aurez battu vos cartes et coupé le jeu, vous rangerez sur table les quatre cartes de dessus. La cinquième carte que vous retournez, vous la gardez

en main. Si, en couleur et en ligne ascendante, elle correspond à l'une des quatre cartes, vous la mettrez dessus. Si cette correspondance en couleur s'établit en ligne descendante, vous glisserez la carte dessous. Admettons que vous ayez ainsi trouvé l'emploi de votre cinquième carte, essayez de placer la sixième dans les mêmes conditions. — La première carte qui ne pourra se placer, vous la mettrez sur table, à côté des quatre premières, vous relèverez alors ces quatre cartes ou bien les paquets qui en seraient résultés, de gauche à droite, vous les passerez sous le talon, comme dessous de jeu. La cinquième carte laissée sur table devient alors la première des quatre que vous allez ranger, en prenant les trois de dessus le talon; puis vous répétez l'opération. Vous pourrez reprendre le talon autant de fois que vous trouverez à placer des cartes. Mais plusieurs essais infructueux, où pas une carte n'eût pu trouver d'emploi, impliqueraient la non-réussite de la patience. Elle aurait réussi, par contre, si les cartes de chaque famille se trouvaient rangées par séries.

24. Les Fleurons.

(Un jeu de whist entier.)



Les quatre *as*, que vous avez sortis du jeu, sont rangés horizontalement au bas de la table. Les autres cartes, que vous avez bien mêlées, vous les étalez en éventails au dessus des *as*, comme le montre le tableau, en seize paquets de trois cartes chacun. Ces paquets ressemblent ainsi à des fleurons. Dès que la carte d'en haut d'un ou de plusieurs de ces paquets correspond à un *as*, en couleur comme en ligne ascendante, vous la mettez sur cet *as*. Si deux ou plusieurs des cartes d'en haut de ces paquets correspondaient à l'*as* en couleur et en ligne descendante, vous les placeriez les unes à côté des autres pour les transposer sur le paquet principal, dès que la série le permettrait. Dans les deux cas, on ne peut employer que la carte supérieure des paquets. Ce n'est que lorsqu'elle a pu trouver son emploi, que les autres sont disponibles. Lorsqu'il n'y aura plus sur jeu de carte à employer, vous formerez un talon de tous les paquets et, sans mêler les cartes, vous reprendrez l'opération en observant les mêmes règles.

Libre à vous d'épuiser le talon jusqu'à trois fois. Pour que le problème soit résolu, il faut que toutes les cartes se trouvent placées sur les *as* en ligne ascendante. Si ce résultat n'est pas obtenu, la patience a échoué.

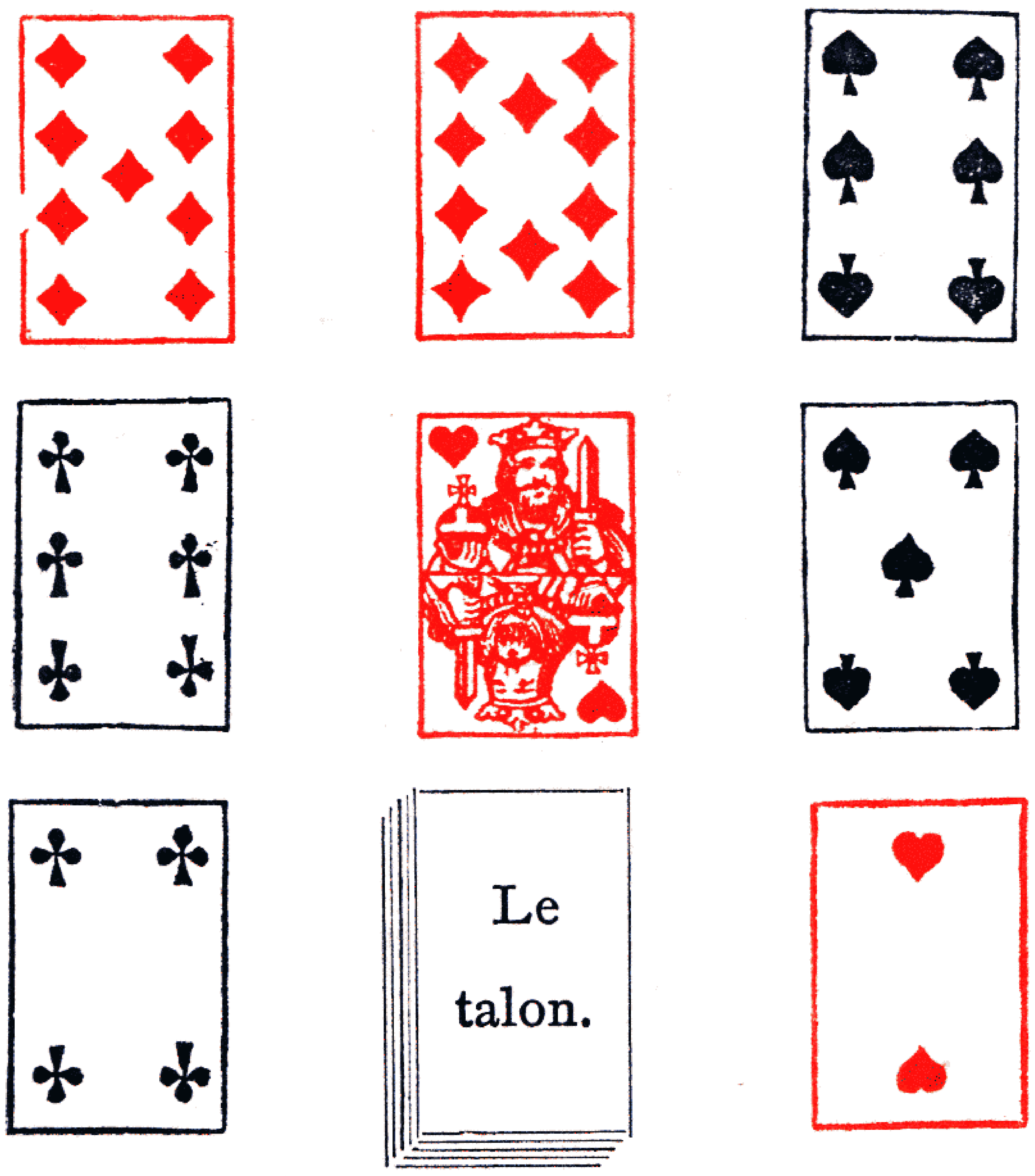
On peut augmenter la difficulté de cette patience en ne commençant point par sortir les quatre *as* pour en faire les quatre cartes souches, mais en établissant cette rangée d'*as* dans le cours de la patience, au fur et à mesure que l'un ou l'autre se trouvera la carte d'en haut d'un paquet en éventail, ou bien, si l'*as* se trouvant

une des cartes de dessous, quand il serait devenu disponible par l'écart régulier des cartes supérieures.*

Cette patience peut tout aussi bien s'effectuer avec deux jeux de whist. On écarte alors les huit *as*, dont on fait une rangée horizontale, et l'on dispose ensuite trente-deux paquets en éventail, avec lesquels on procède comme il est dit plus haut. Mais dans ce cas, on ne peut épuiser le talon qu'une seule fois.

25. Les Coins.

(Un jeu de whist entier.)



*

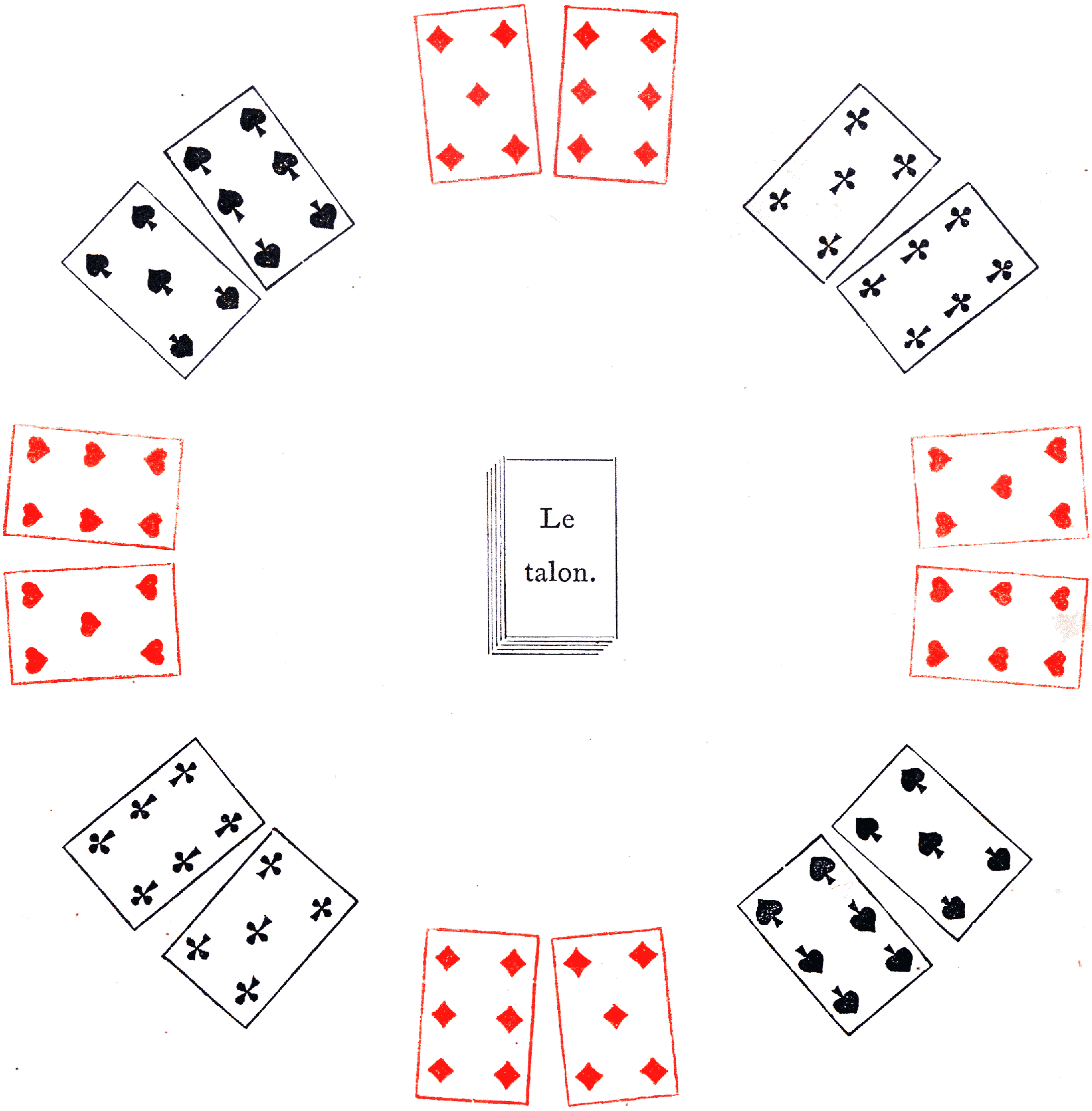
* En procédant d'une façon analogue, on peut augmenter la difficulté de la plupart des patiences où la règle prescrit de sortir et de ranger les cartes de fond avant de faire le jeu.

Le jeu de cartes convenablement battu et coupé, vous faites trois rangées de trois cartes chacune; vous avez donc neuf cartes sur jeu. Il faut pourtant, aux quatre coins, quatre cartes des différentes couleurs du jeu. N'importe la valeur de ces cartes. Ces quatre cartes des coins constituent les quatre cartes principales, les autres sont accessoires. Le talon se place sur la carte intermédiaire de la dernière rangée. Si l'une des cartes accessoires correspondait en couleur et en ligne ascendante à l'une des cartes principales, placées aux quatre coins, vous la transposeriez sur celle-ci, puis vous rempliriez le vide par la première carte du talon. Il en serait ainsi de toute carte qui, sortie du talon, correspondrait en couleur et en ligne ascendante à l'une des cartes des coins: elle prendrait place sur celle-ci.

On peut reprendre le talon jusqu'à trois fois. Mais si toutes les cartes n'ont pu trouver leur emploi, la patience n'aura pas réussi.

26. Le Cotillon.

(Deux jeux de whist.)



On commence par écarter des deux jeux les *cinq* et les *six ;* on les range en cercle, ainsi que l'indique le tableau, en mettant toujours un *cinq* et un *six* de même couleur, le *six* à la droite du *cinq*. Les paires ainsi

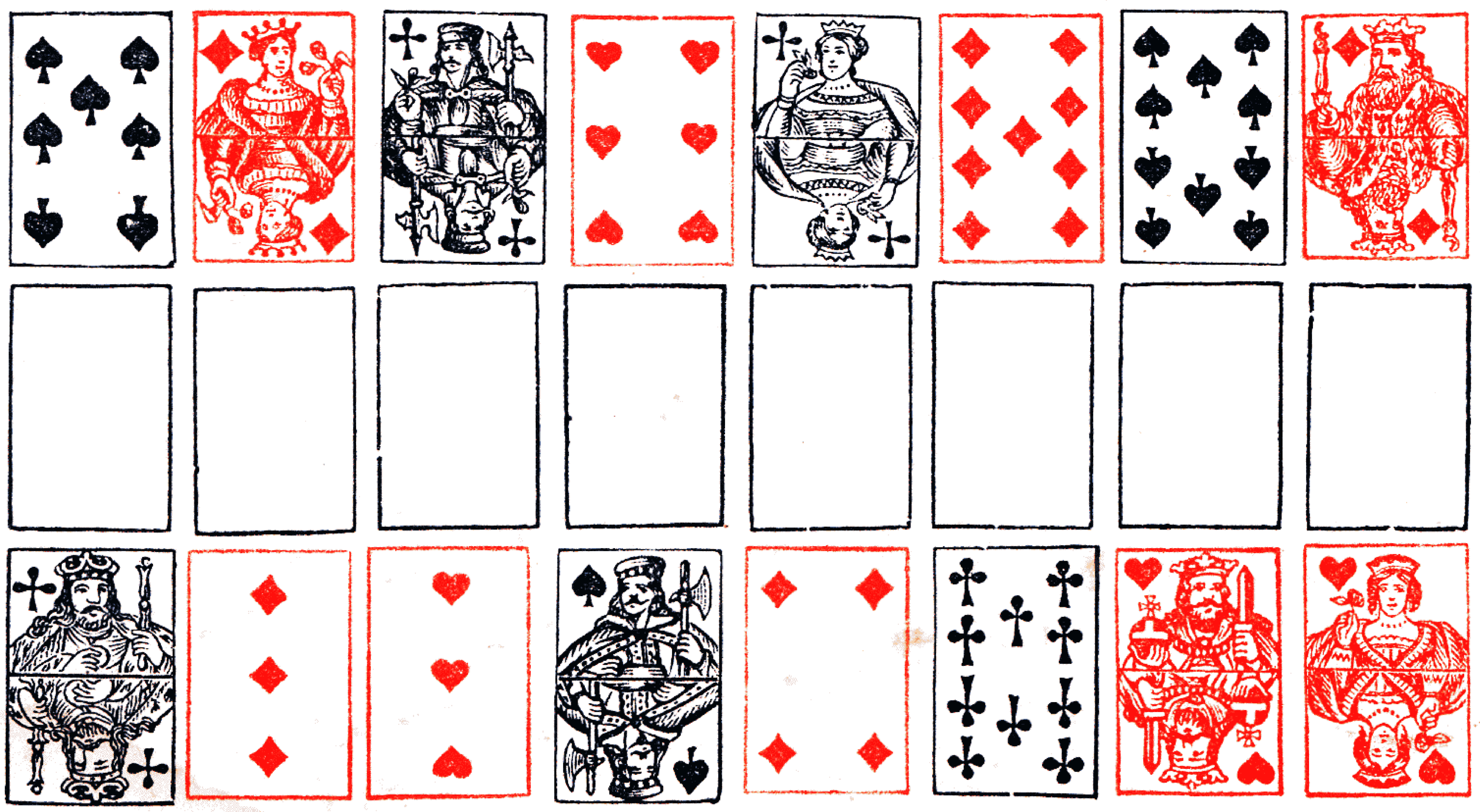
faites, il faut les ranger en alternant les couleurs: rouge, noir; rouge, noir. Les autres cartes, après avoir été mêlées, forment le talon qui prend place au centre du jeu.

Si la première carte qu'on retourne, (du talon, cela s'entend) correspond au *six* en couleur et en ligne ascendante, on la mettra sur ce *six;* si l'on a retourné un *quatre,* on le mettra sur le *cinq,* en ligne descendante, et l'on continuera; p. ex. sur le *six* de *coeur,* viendra le *sept* de *coeur,* puis le *huit* etc., jusqu'au *valet,* et pour terminer, la *dame;* sur les *cinq,* on mettra les *quatre,* les *trois,* plus tard les *as,* et finalement les *rois.* De cette façon, les paquets de droite seront couronnés par les *dames,* ceux de gauche par les *rois,* et le cotillon sera au complet.

On peut épuiser deux fois le talon pour obtenir ce résultat.

27. La Constitution.

(Deux jeux de whist.)

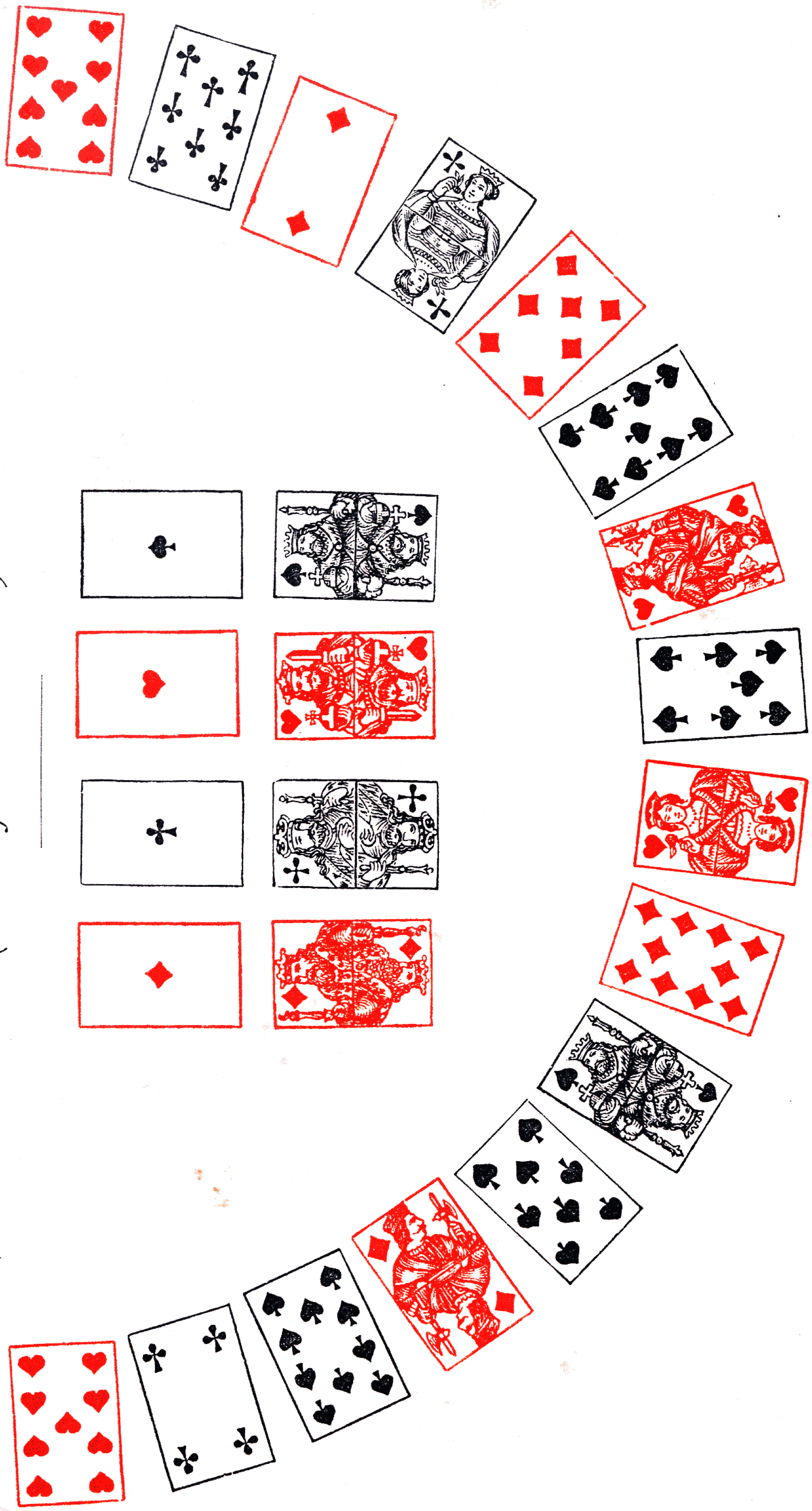


Vos deux jeux convenablement mêlés, et la coupe faite, vous faites sur table une rangée de huit cartes découvertes. Au dessous, à une certaine distance, laissant l'espace d'une longueur de carte au moins, vous formez une seconde rangée de cartes, découvertes aussi. Notre tableau montre la rangée d'en haut, celle d'en bas et, par des cartes couvertes, la distance voulue. Voyez alors dans la rangée d'en bas quelle est la carte dont la valeur ascendante correspond à une des cartes de la première rangée, sans distinction de couleur, et mettez cette carte au dessous de la première. Vous aurez ainsi placé la première carte de la rangée intermédiaire, représentée dans le tableau par des cartes couvertes. Quand vous n'aurez plus de cartes de la rangée d'en bas à faire monter à celle du milieu, tirez, des cartes qui vous restent en main, autant de cartes qu'il en faut pour combler les vides. Celles de ces nouvelles cartes qui se trouveront correspondre à celles de la rangée supérieure, vous les placerez sous celles-ci, jusqu'à ce que vous ayez complété la rangée du milieu. Alors, mais pas plus tôt, prenant de la rangée d'en bas, sans regarder à la couleur, les cartes de valeur plus forte, vous les mettez sur les premières cartes de la rangée du milieu, ce qui en fera des paquets. Quand l'un de ces paquets aura augmenté de telle sorte qu'il n'y manquera plus que la carte droit au dessus, de la rangée d'en haut, vous la prendrez pour compléter le paquet.

Dans cette patience, le jeu ne peut être épuisé qu'une seule fois. Si toutes les cartes n'ont pu se placer sur les paquets, le problème n'aura pas été résolu.

28. La Demi-Lune.

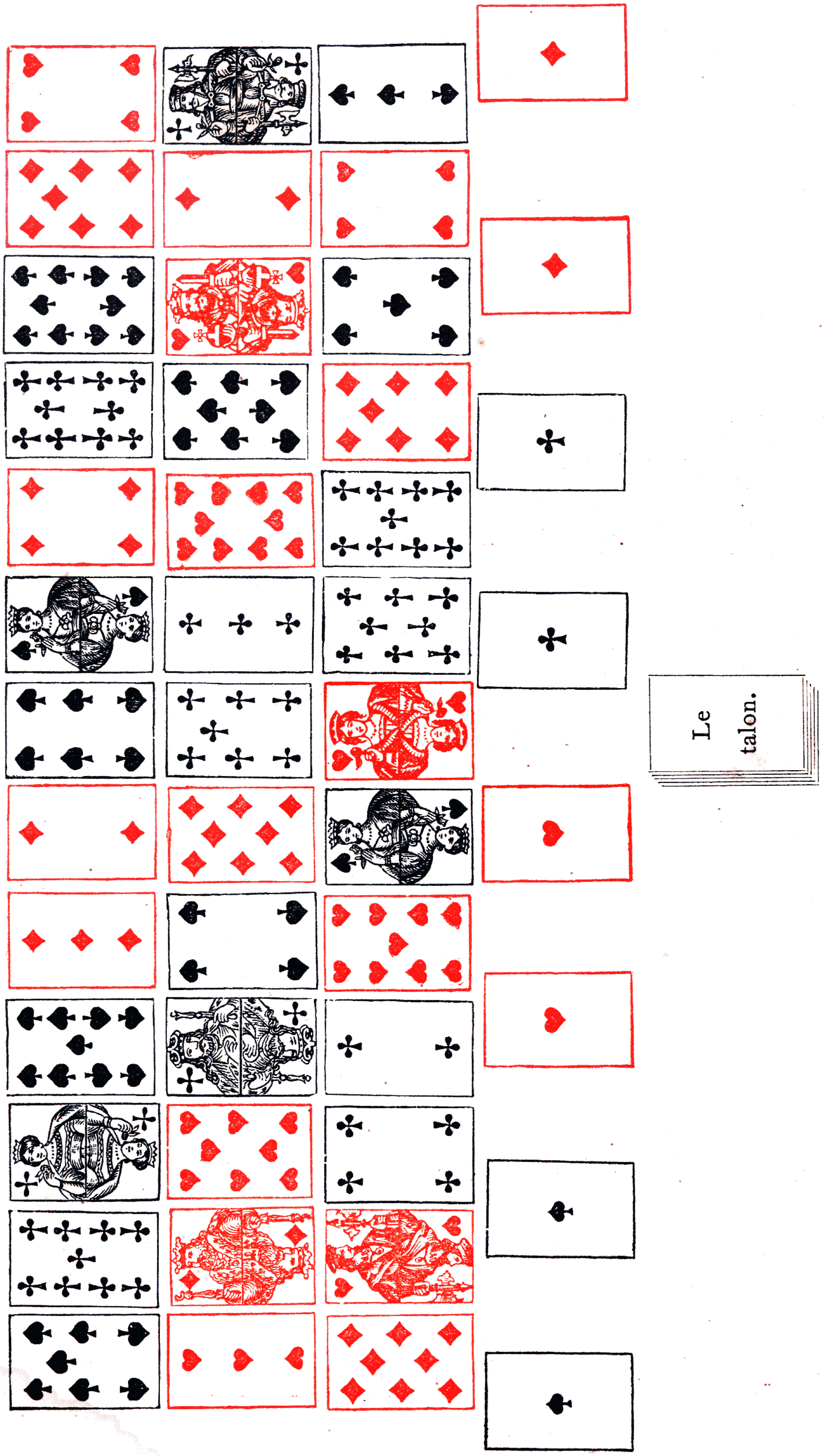
(Deux jeux de whist.)



De vos deux jeux, sortez un *as* et un *roi* de chaque couleur; faites de ces huit cartes deux rangées, la rangée supérieure se composant des quatre *as*, l'inférieure des quatre *rois*. Des autres cartes vous ferez seize paquets, chacun de six cartes découvertes, rangées en forme de croissant ou de demi-lune, autour des huit cartes principales, à l'instar de notre tableau. — Alors vous regarderez si les cartes supérieures des paquets peuvent s'adapter aux cartes principales. Sur les *as*, les cartes se mettront en ligne ascendante, sur les *rois*, en ligne descendante, et toujours sur les *as* ou les *rois* de même couleur. Si deux ou plusieurs des cartes supérieures des paquets forment une série, n'importe de quelle valeur en points, pourvu que ce soit de la même couleur, vous les placerez dans leur ordre de série sur le paquet. Si vous ne trouvez plus l'emploi d'une des cartes supérieures, prenez la carte de dessous de chaque paquet que vous mettez en dessus et tâchez de placer les cartes supérieures sur les cartes principales. Si l'une des cartes appartient, en ligne ascendante, à la dynastie qui commence par l'*as*, et simultanément, en ligne descendante, à celle qui a commencé par le *roi*, vous la mettrez provisoirement entre les deux rangées et vous la placerez sur la première carte qu'indiquera la carte suivante. (Cette règle est obligatoire dans toutes les patiences où l'on établit des séries de marche ascendante ou descendante.) Il vous est loisible, jusqu'à trois fois, de prendre la carte de dessous de chaque paquet pour la mettre dessus. Quand alors vous n'auriez pas atteint le but voulu, la partie serait perdue.

29. Lucas.

(Un jeu de whist.)

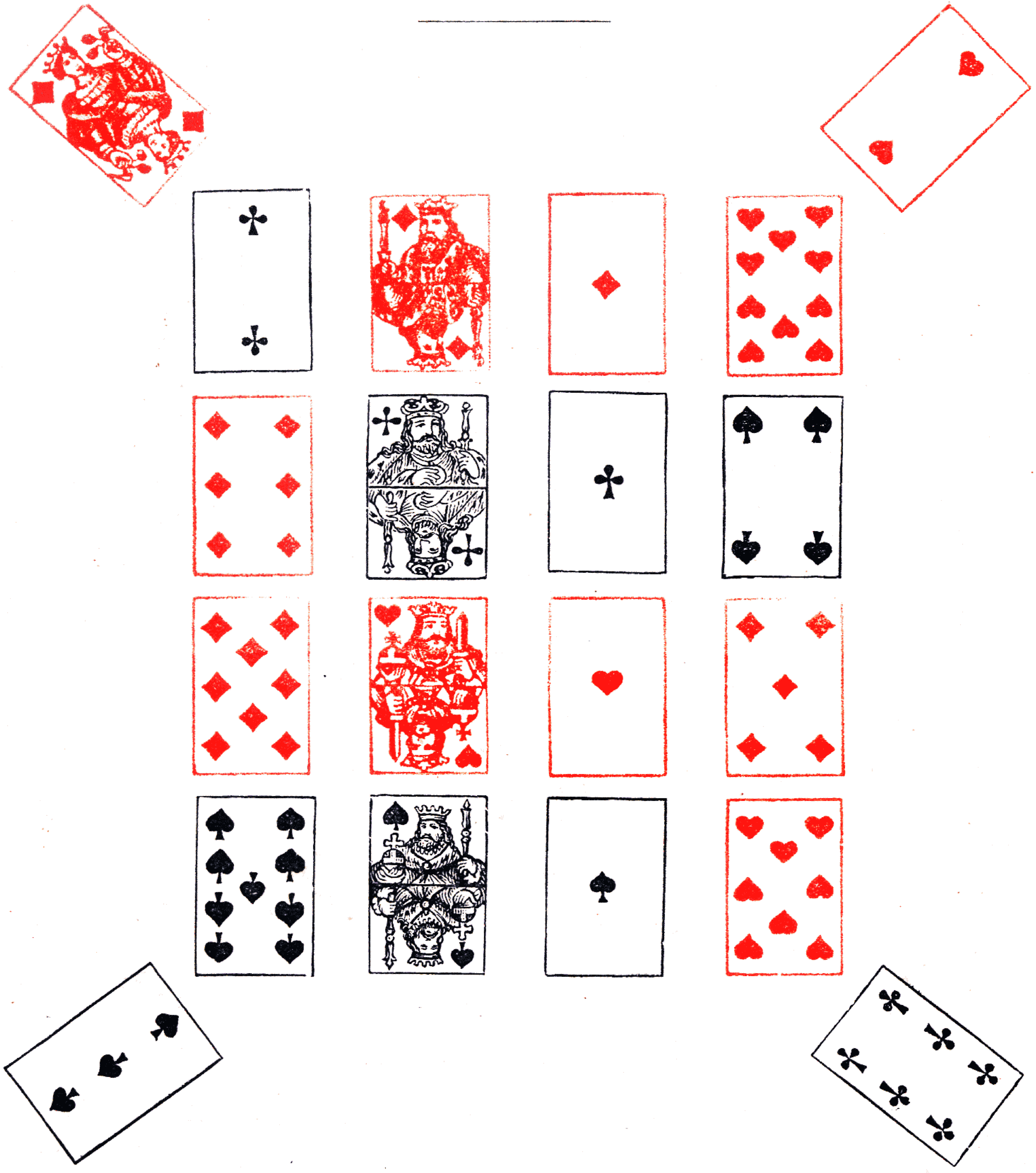


On sort d'abord les huit *as*, qu'on range en une ligne sur la table, selon les données du tableau. Les autres cartes bien mêlées, on coupe le jeu, dont on fait trois rangées de treize cartes chacune. Si, dans la rangée inférieure, il se trouve une carte qui corresponde en valeur et en couleur à la carte principale, l'*as*, on la mettra sur cet *as*. Toute carte de la troisième rangée, en prenant place sur l'*as*, laisse un vide, qu'on remplit en descendant de la seconde rangée la carte de dessus. Et si, de ces cartes d'en bas, il y en avait deux ou plusieurs de même couleur, qui correspondissent en ligne descendante, on les rangerait les unes à côté des autres et dès que la dernière carte d'une ligne semblable correspondrait à l'une des cartes principales, c. à. d. à l'un des *as*, on transmettrait toute la série sur cet *as*.

Les cartes auxquelles on n'aurait pu affecter d'emploi formeraient un talon, dont on placerait toujours la carte de dessus dès que faire se pourrait. Pour cette patience, on ne peut épuiser le talon qu'une seule fois.

30. Les quatre Coins.

(Deux jeux de whist.)



Ainsi que le montre le tableau, on découvre douze cartes, en commençant à gauche. D'abord on place en biais la carte du coin, puis les quatre cartes latérales; dessous en biais, la seconde carte du coin. On répète l'opération à quelque distance à droite, en commençant par la carte du coin. On a laissé entre

ces douze cartes l'espace nécessaire pour les quatre cartes de fond; quatre *as* et quatre *rois*, de différentes couleurs. L'objet de cette patience consiste à réunir sur les quatre *as* les familles de même couleur, en montant jusqu'aux *rois*, et, sur les quatre *rois*, les familles de même couleur, en descendant jusqu'à l'*as*.

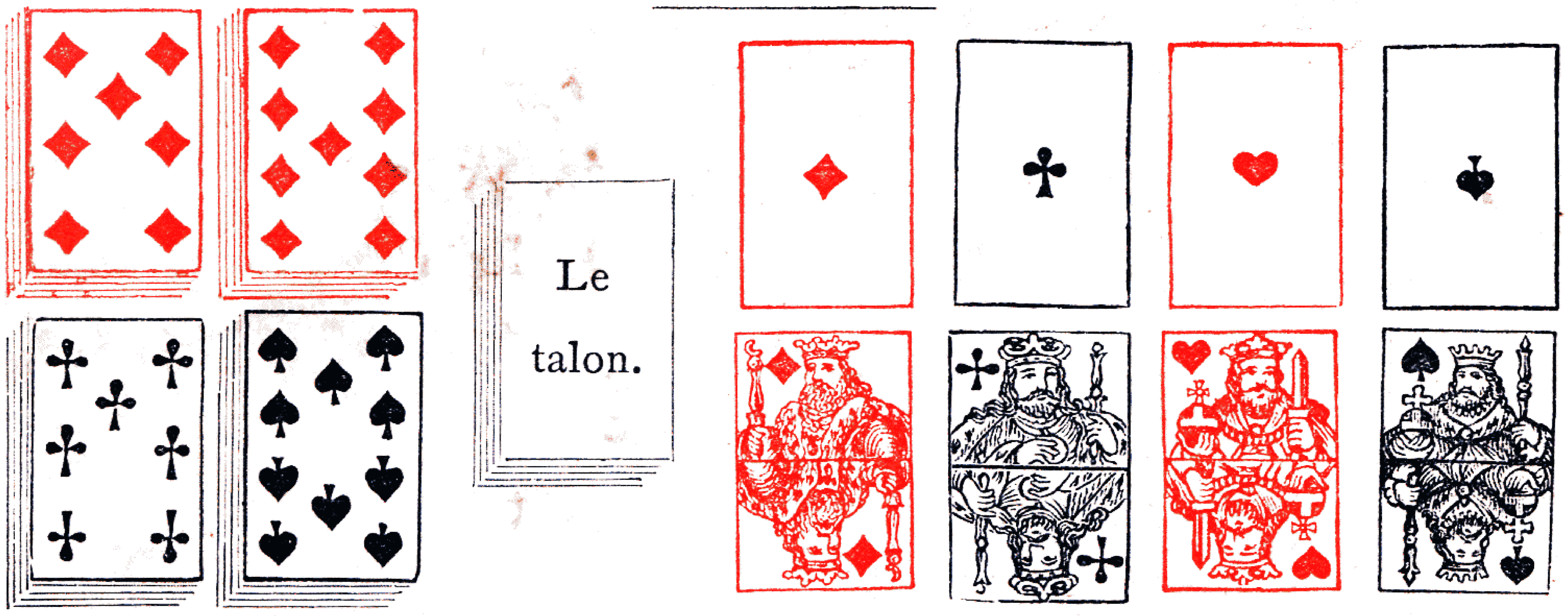
Ces douze cartes disposées ainsi, on recommence par la première à gauche à en placer d'autres sur les douze cartes; on épuise le jeu, mais en observant la méthode suivante: Les huit cartes de souche (les quatre *as* et les quatre *rois*) prendront la place désignée au milieu au fur et à mesure qu'elles sortiront, n'importe qu'elles tombent à gauche, à droite, ou sur les paquets des quatre coins. Tout en disposant le jeu, dès qu'une carte tombant sur un des coins correspondra en couleur et en valeur à l'*as* en ligne ascendante ou au *roi* en ligne descendante, vous mettrez cette carte sur l'*as* ou sur le *roi*, et non sur un coin. Mais si la carte correspondante tombe sur l'un des paquets des côtés, vous ne pourrez la placer sur la carte capitale que si le hasard l'amène juste à son côté. Toute carte qui a pu trouver son emploi sur une des souches quand elle tombait sur un paquet, est remplacée par la première carte tirée du talon.

Le tableau composé, ces restrictions cessent d'être obligatoires. On tâche alors de placer les cartes supérieures de n'importe quel paquet sur l'une des souches et de libérer les cartes de dessous, qui trouveront alors leur emploi. On peut d'ailleurs établir des séries, en ligne ascendante et descendante, pour découvrir et libérer les cartes de dessous et les placer sur les capitales. On

pourra même retourner ces séries. Si un paquet présente une série commençant par un *deux* jusqu' au *huit* et qu'un autre paquet commençe par un *neuf* de même couleur, rien n'empêchera de mettre ce *neuf* sur le *huit* et de continuer jusqu'à ce que le *deux*, qui viendra en haut, trouve emploi. Il peut se faire que les cartes du haut des douze paquets ne puissent être placées sur les *rois* ou les *as*. On relève alors les douze paquets, dans l'ordre qu'on les a placés, en commençant en haut, à gauche. On recommence le jeu comme avant. On relève une seconde fois les paquets. La patience réussit même quand toutes les cartes ont trouvé leur place dans les séries.

31. Les Réserves.

(Deux jeux de whist.)



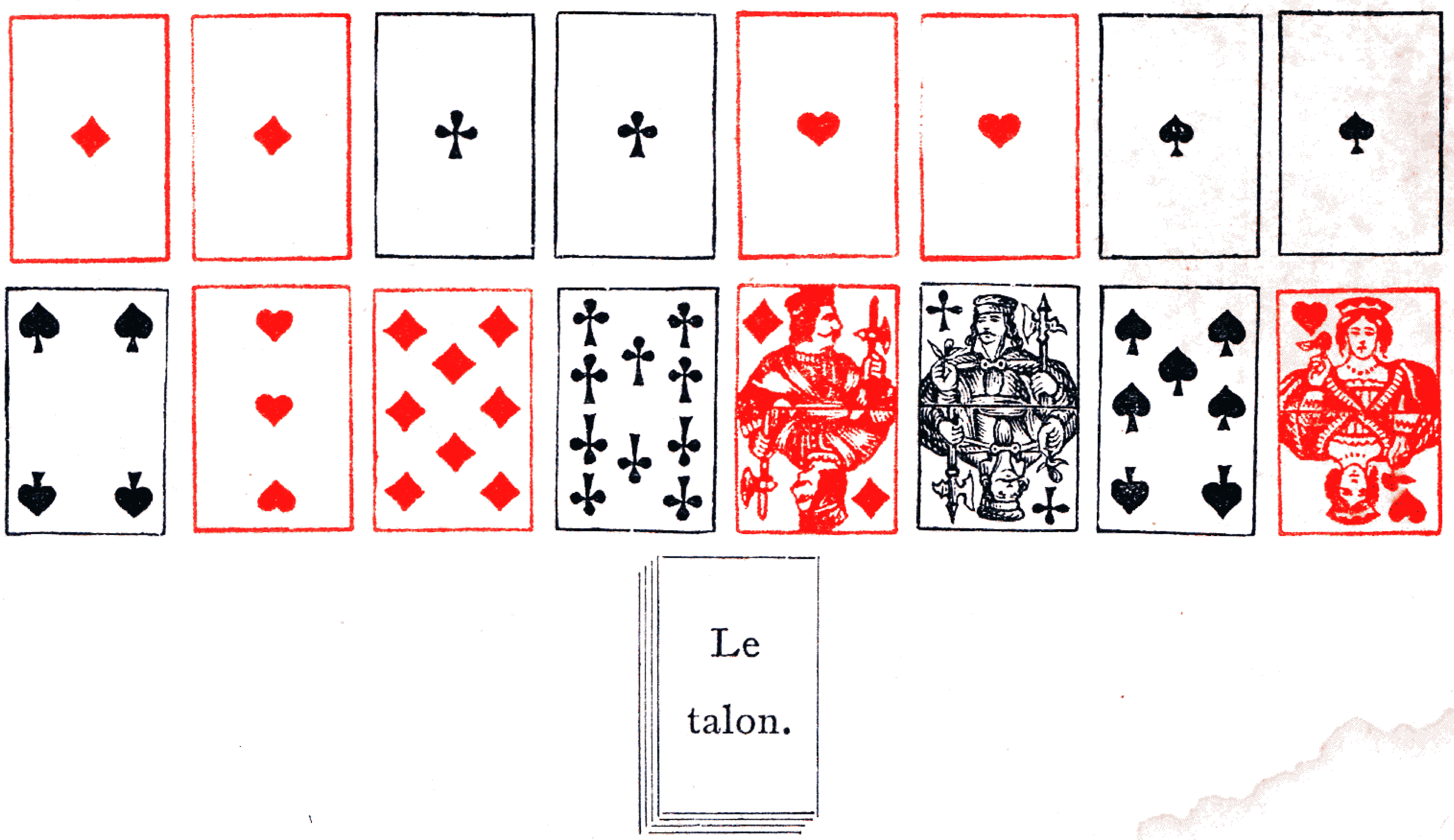
De l'un des deux jeux, sortez les *as* et les *rois*, dont vous ferez deux rangées, à droite, en alternant les couleurs, d'après le tableau. Après cela vous composez quatre paquets de douze cartes chacun. Ces paquets, disposés sur deux rangées à gauche, forment la réserve et laissent entre eux et les cartes capitales l'espace nécessaire au talon.

Si l'une des cartes supérieures des paquets de réserve correspond en couleur et en ligne ascendante à l'un des *as,* ou en ligne descendante et en couleur à l'un des *rois,* elle prendra place sur l'une de ces cartes. Vous emploierez d'une manière analogue toutes les cartes tirées du talon. Si les cartes supérieures de la réserve ne correspondent dans ces conditions à aucune des huit souches, mais à la carte découverte du talon, en ligne ascendante ou descendante, n'importe, pourvu qu'il y ait concordance de couleur, on les ajoutera au talon.

Le talon peut être repris trois fois; il faut pour que la patience réussisse, que toutes les cartes de la réserve et du talon aient pu se placer sur les dynasties.

32. Rouge et noir.

(Deux jeux de whist.)



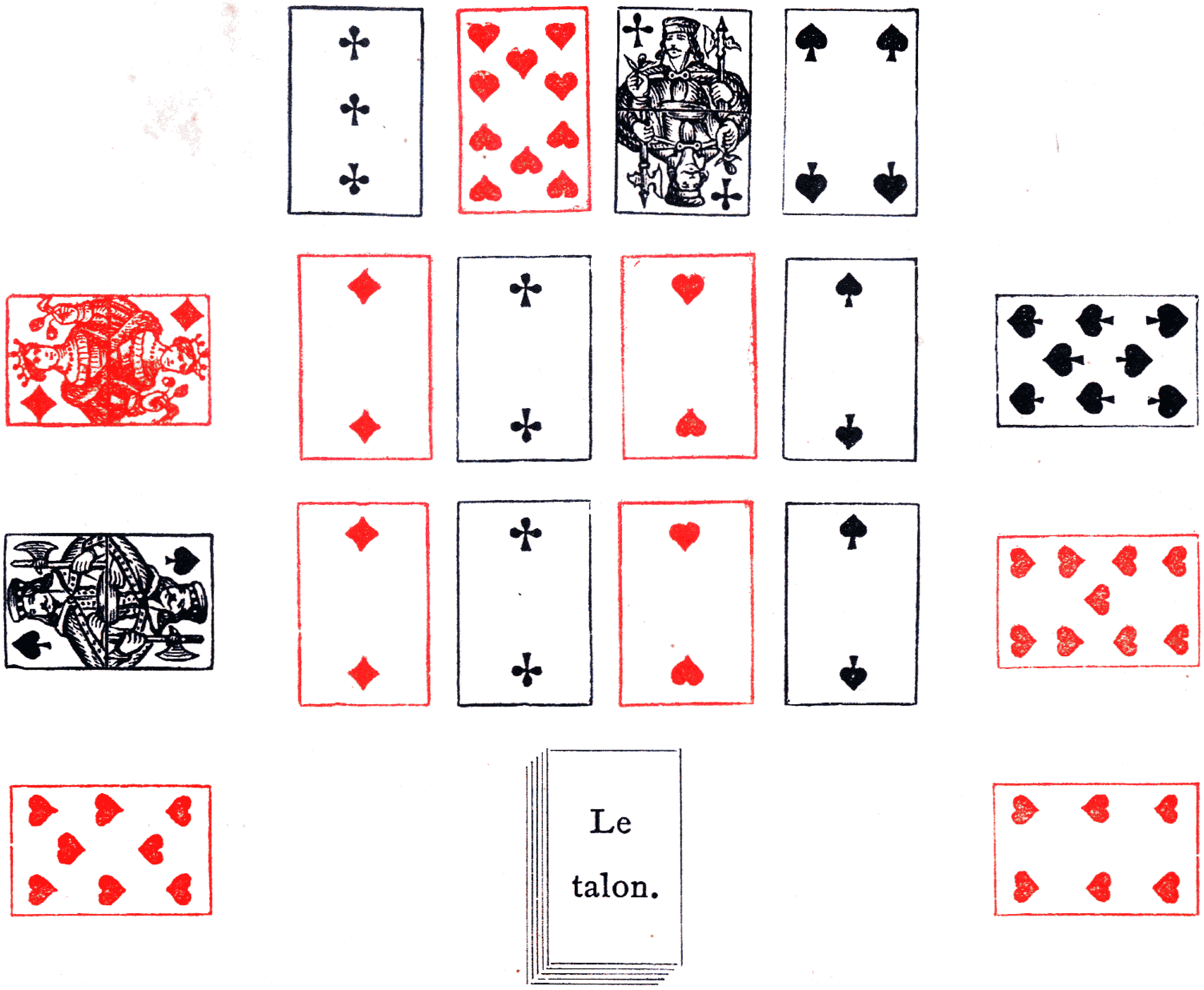
Après avoir sorti des deux jeux les huit *as*, rangés en une ligne dans l'ordre indiqué par le tableau, vous mêlerez et couperez votre jeu; après quoi les huit premières cartes du jeu serviront à former sous les *as* une rangée de cartes auxiliaires. Si, parmi celles-ci, il en est qui puissent se placer sur l'*as* pour établir une série d'une même couleur, en ligne ascendante de l'*as* au *roi*, vous l'emploierez, cette carte, et vous comblerez par des cartes du talon les vides faits dans la seconde rangée. Voyez alors si, parmi les huit cartes auxiliaires, il n'en est pas qui, en ligne descendante, mais en alternant les deux couleurs, puissent être superposées, de sorte que, p. ex. vous ayez sur un *neuf* noir un *huit* rouge, puis un *sept* noir, un *six* rouge etc.; sur une *dame* rouge, un *valet* noir, un *dix* rouge et ainsi de suite. Vous aurez par là des paquets de provision où vous puiserez pour parfaire les huit souches dynastiques.

Les autres cartes forment talon; dès qu'une carte appartenant à l'une des souches se présente, vous la mettez à la place voulue. Vous poserez également chaque carte correspondante sur l'un des huit paquets de cartes auxiliaires, en maintenant toujours l'ordre de descendance comme en alternant les couleurs. Tout en continuant d'épuiser le talon, examinez toujours avec soin les cartes de dessus des huit paquets, afin de les transporter le plus tôt possible sur les souches.

Le jeu épuisé, vous relevez le talon et faites une nouvelle distribution. Si finalement les huit souches composées des cartes d'une famille, de l'*as* au *roi*, sont complètes, votre patience sera réussie.

33. Les Deux.

(Deux jeux de whist.)



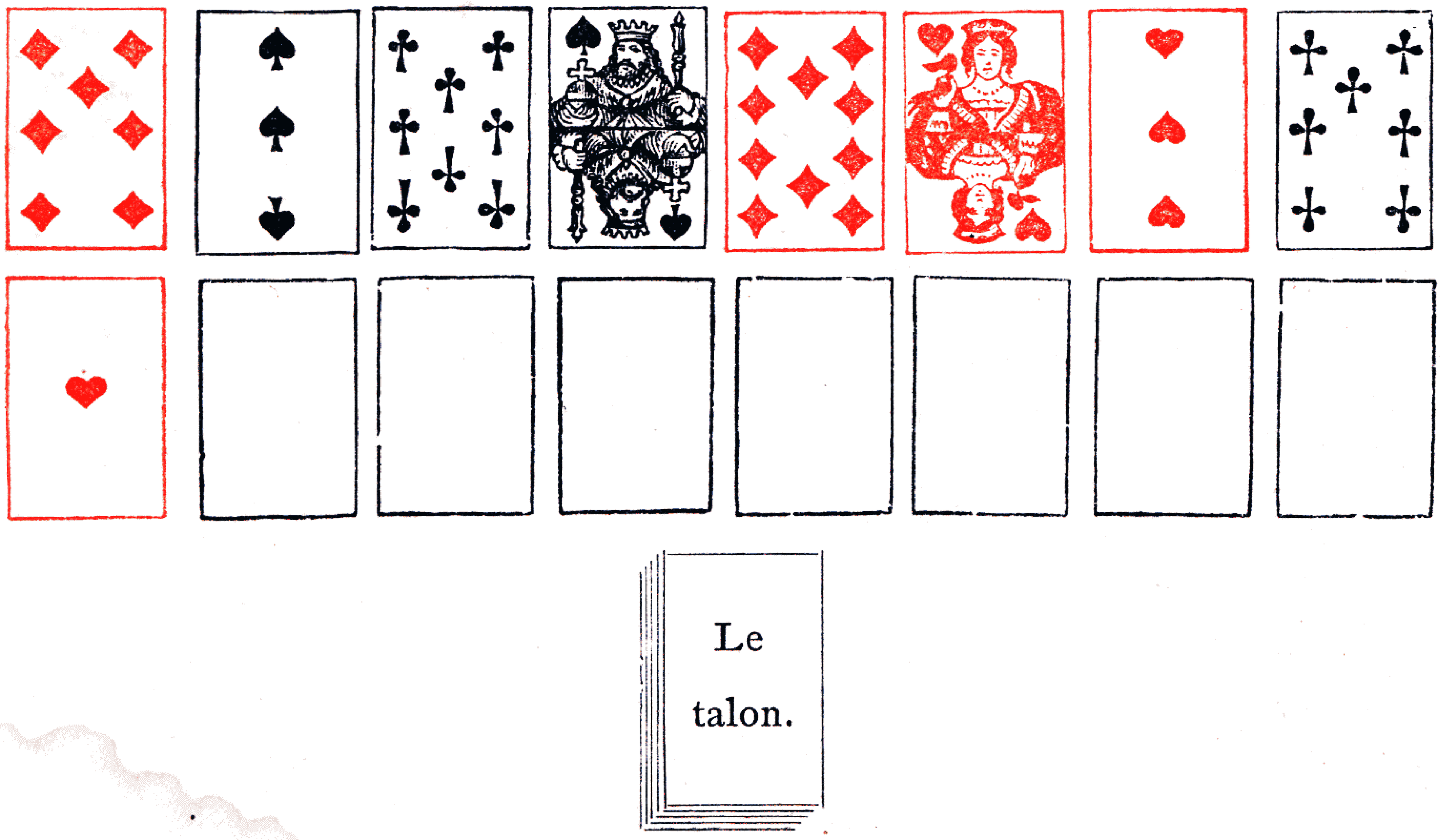
On commence par sortir des deux jeux les huit *deux,* qu'on range en deux lignes et en alternant les couleurs. Puis on bat le reste des cartes et l'on forme une première rangée de quatre cartes au dessus des *deux.* A droite et à gauche, trois cartes; entre les deux inférieures, le talon. Le tableau donne d'ailleurs la place des cartes.

Si, dans les dix cartes auxiliaires, il y en a de couleur égale qui correspondent en ligne ascendante à l'une des cartes souches, on les mettra sur celles-ci. Les

vides se combleraient par des cartes du talon. On épuise ainsi le talon, en plaçant sur les cartes principales celles qui, de même couleur, se découvrent en ligne ascendante. Toute carte qui correspondrait en ligne descendante et de même couleur à l'une des dix cartes auxiliaires, prendrait place sur celle-ci. Il en résulterait des paquets de cartes auxiliaires, qui seraient transportés sur les souches dès que les deux cartes de dessus correspondraient. Les vides se comblent par des cartes du talon. — Les huit dynasties se ferment donc par les *as*. Mais si, après avoir deux fois épuisé le talon, les huit *as* ne sont pas à leurs places, la patience aura échoué.

34. LE ROYAUME.

(Deux jeux de whist.)

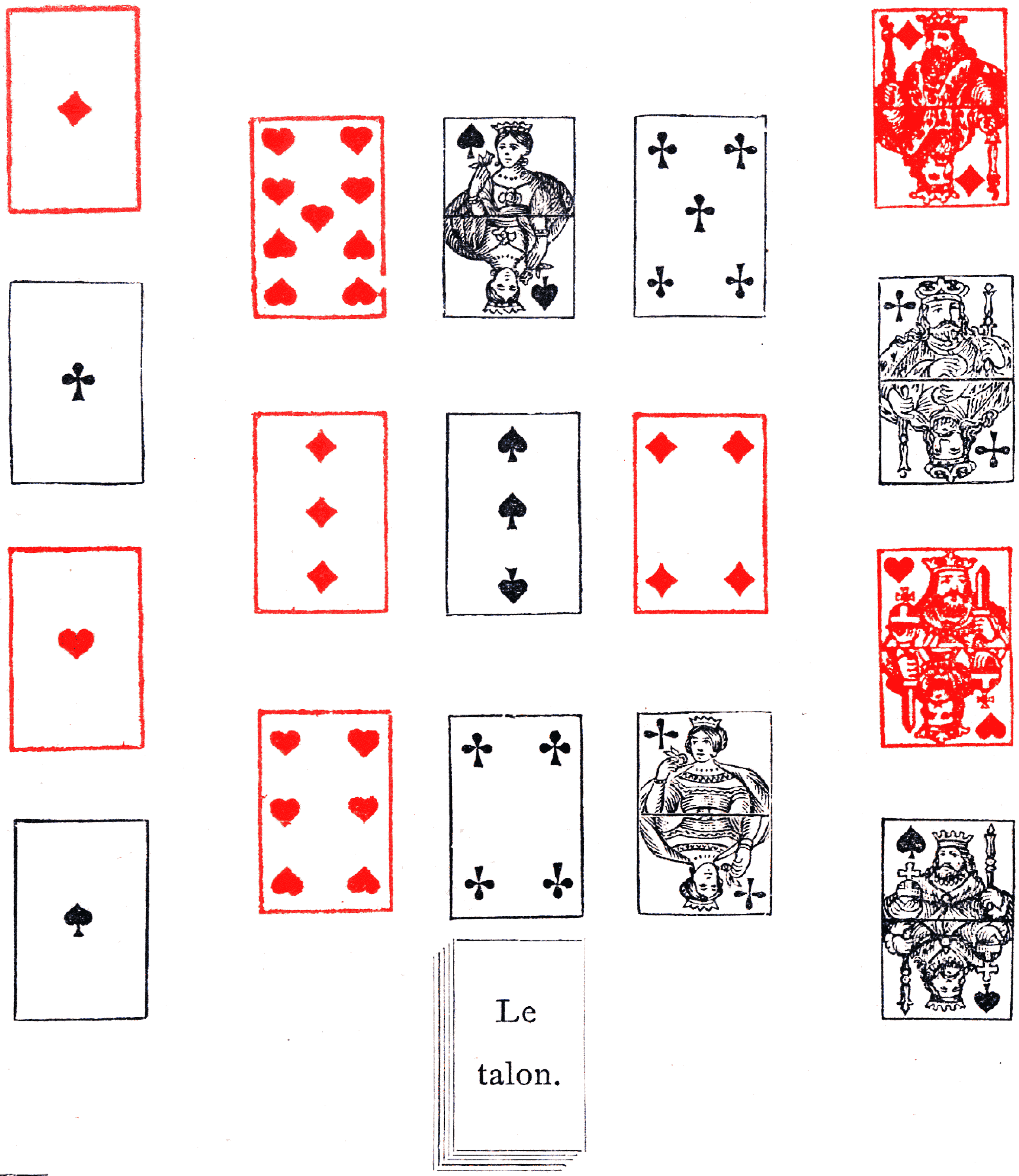


Tirez un *as* de vos deux jeux et quand vous aurez battu les cartes et fait la coupe, vous formerez une rangée horizontale de huit cartes. L'*as* que vous avez sorti du jeu, placez-le, selon le tableau, au dessous de la première carte à gauche; les autres *as,* à mesure que vous les aurez retournés, vous les rangerez à côté du premier, aux places vides marquées au tableau. Chacun des huit *as* sera la souche d'une dynastie en ligne ascendante, finissant par le *roi,* sans distinction de couleur; ainsi vous pourrez très-bien, p. ex. mettre un *deux* de *pique* ou de *carreau* sur l'*as* de *coeur,* pourvu que vous suiviez la ligne ascendante des points. Quand, des huit cartes de la première rangée, vous aurez descendu à la seconde rangée les *as* que vous auriez retournés, de même que vous aurez placé sur les *as* les cartes qui se seraient présentées en valeur ascendante, vous rempliriez les vides faits à la rangée supérieure. Les autres cartes constitueraient un talon. Chaque *as* prendrait sa place marquée; chaque carte correspondant en valeur à l'une des souches serait transmise sur celle-ci; vous en feriez même usage pour compléter la rangée des huit cartes auxiliaires dès qu'une des cartes de cette rangée aurait pris position dans l'une des hiérarchies. Aussitôt que, par ce procédé, vous aurez employé une carte du talon, la carte de dessous étant libérée, vous en ferez emploi, de peur de voir trop grossir le talon.

Si, les cartes des deux jeux écoulées, vous avez surmonté par les *rois* les huit hiérarchies commençant par les *as,* la patience aura réussi. Mais vous ne sauriez reprendre le talon une seconde fois.

35. LES PATRIARCHES.

(Deux jeux de whist.)



Les quatre *as* et les quatre *rois* sortis de l'un des deux jeux, vous faites des *as*, à gauche, une ligne verticale, puis, à distance, à droite, une autre ligne verticale des *rois*, de même couleur que les *as*. Battez et coupez votre jeu, après quoi, des cartes du talon, formez trois lignes horizontales de trois cartes chacune, entre les deux lignes déjà sur table. Ces neuf cartes sont les auxiliaires. Les *as* et les *rois* constituent les

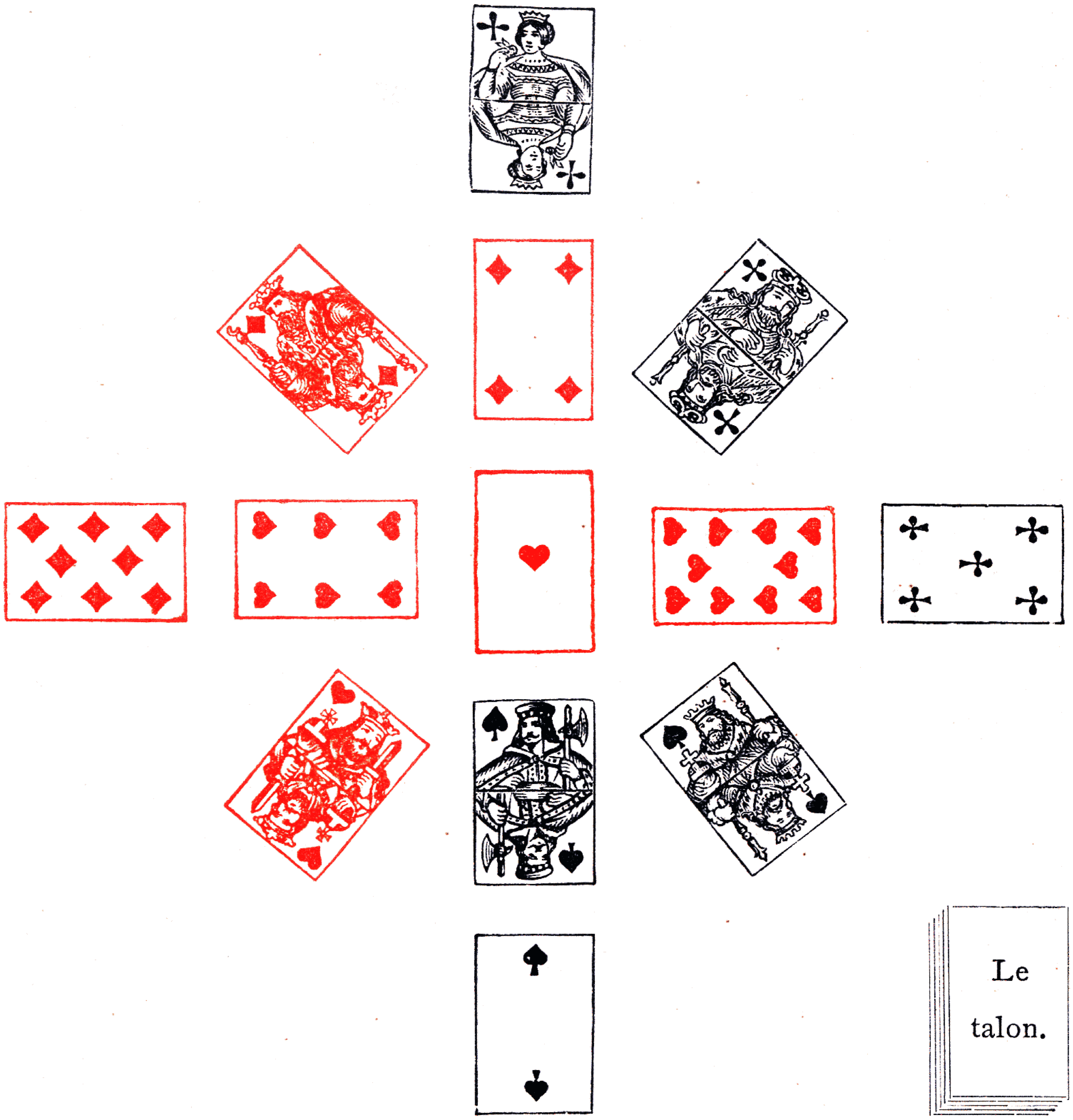
cartes principales; les *rois* pour la ligne descendante, finissant à l'*as;* les *as*, pour la ligne ascendante, terminée par le *roi*. Chacune de ces hiérarchies doit se composer de cartes de la couleur de la souche. Si l'une des auxiliaires a pu se placer, dans l'ordre prescrit, sur l'une des souches, vous remplirez par des cartes du talon le vide ou les vides résultant de cette opération. Puis, vous reportez sur les souches les cartes appelées par leur valeur. Dès que vous rencontrez une carte qui, en ligne ascendante ou descendante, peut être placée sur une série, faites-lui prendre son rang dans la famille. Cependant, en faisant le talon, vous aurez soin d'examiner les neuf cartes auxiliaires qui sont sur table, car s'il y en avait une d'appelée sur l'une ou l'autre des souches, il faudrait bien vite l'y porter. La première carte du talon sert à combler le vide. Cette carte supérieure du talon a toujours le droit de combler chaque vide et de prendre rang sur sa famille, tant dans l'ordre ascendant que dans l'ordre descendant. La carte qui vient immédiatement après hérite du droit de la précédente, et ainsi de suite.

Il vous est loisible, dans cette patience, de relever une seconde fois le talon et de parcourir, comme la première fois, les cartes dont il se compose.

Quand toutes vos cartes auront pris place sur leurs souches, et que vous aurez pu former quatre séries commençant au *roi* et finissant à l'*as*, et quatre autres séries commençent à l'*as* et fermées par le *roi*, et pourvu que ce résultat soit obtenu après le second épuisement du talon, votre patience sera couronnée de succès.

36. Le Moulin.

(Deux jeux de whist.)



On commence par sortir de l'un des jeux un *as* et quatre *rois*. On met l'*as* au centre et les quatre *rois* autour, en biais, leur assignant les places qu'indique le tableau. Cela fait, on mêle les cartes, on coupe le jeu, puis l'on place deux cartes en face des quatre côtés

de l'*as*. Il en résulte une figure qui représente comme qui dirait l'aile d'un moulin à vent.

Cette patience a pour but de surmonter peu à peu l'*as* faisant centre du tableau de quatre hiérarchies en ligne ascendante et finissant par un *roi;* en outre, aux quatre coins de l'*as* capital, quatre autres hiérarchies commençant chacune par le *roi* pour finir par l'*as*.

Nul besoin de se préoccuper des couleurs; la valeur des points détermine seule la place des cartes.

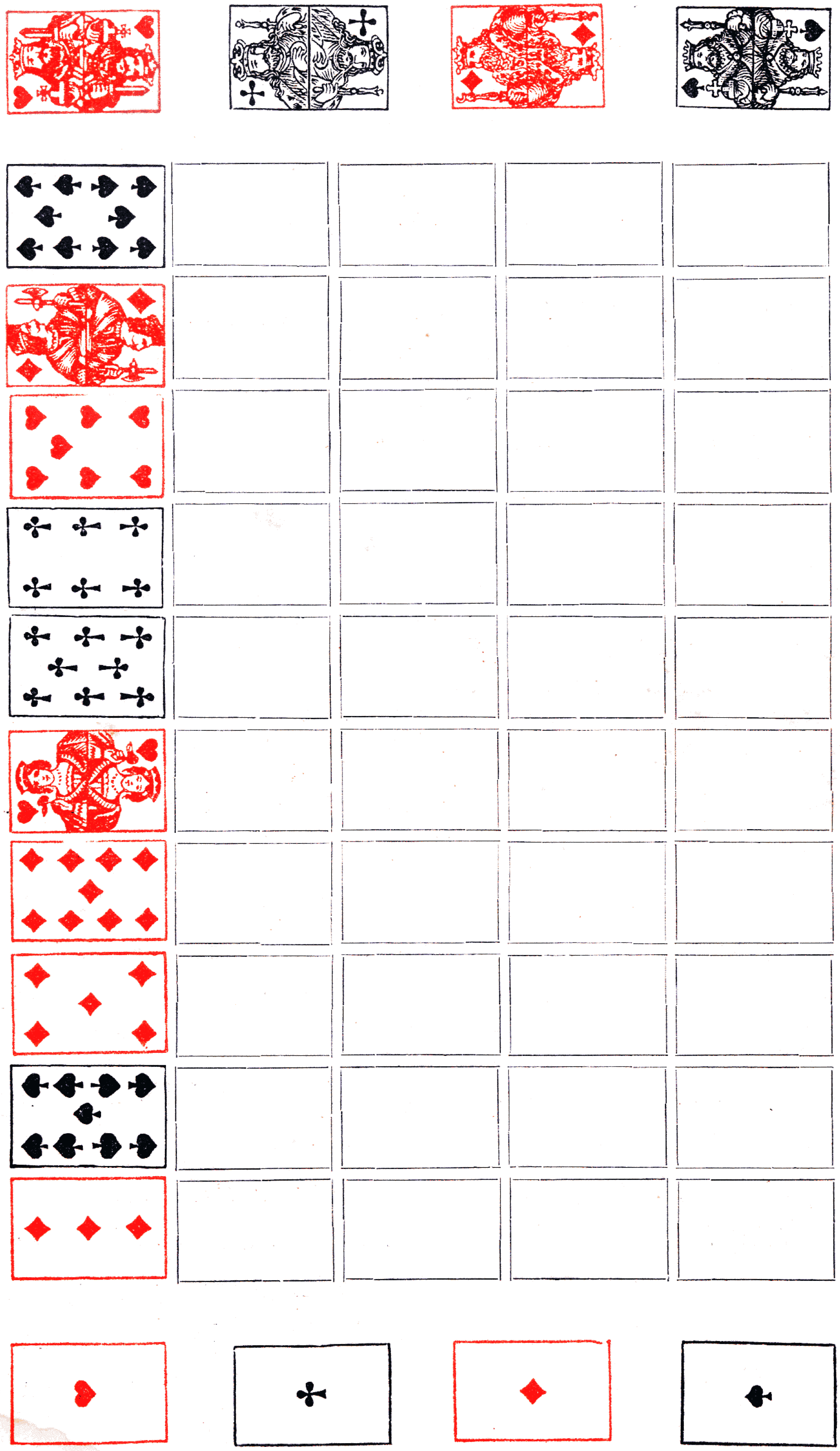
L'attention du joueur se portera tout d'abord sur les huit cartes des ailes. S'il en voit qui, en ligne ascendante, corresponde à l'*as* ou en ligne descendante au *roi* (un *deux* ou une *dame*) il la mettra sur l'*as* ou sur le *roi*. Le reste du jeu faisant talon, on en tire des cartes au fur et à mesure qu'il en faut pour remplir les vides résultant de l'emploi des cartes figurant au tableau.

Si l'une des cartes des ailes, ou cartes auxiliaires, ou encore la première carte du talon correspond à l'une des quatre hiérarchies qui sont dans les coins entre les ailes, et en même temps à la carte du centre, il faut donner la préférence à celle-ci, car ce qu'il y a de plus difficile à obtenir, c'est la suite des quatre hiérarchies superposées.

Si toutes les cartes ont été amenées, il faut, pour la réussite de la patience, que l'*as* du centre soit surmonté de quatre hiérarchies en ligne ascendante, terminées par les *rois;* et qu'il soit entouré de quatre hiérarchies séparées, en ligne descendante et terminées par les *as*. Il n'est pas admis de relever le talon une seconde fois pour parfaire la patience.

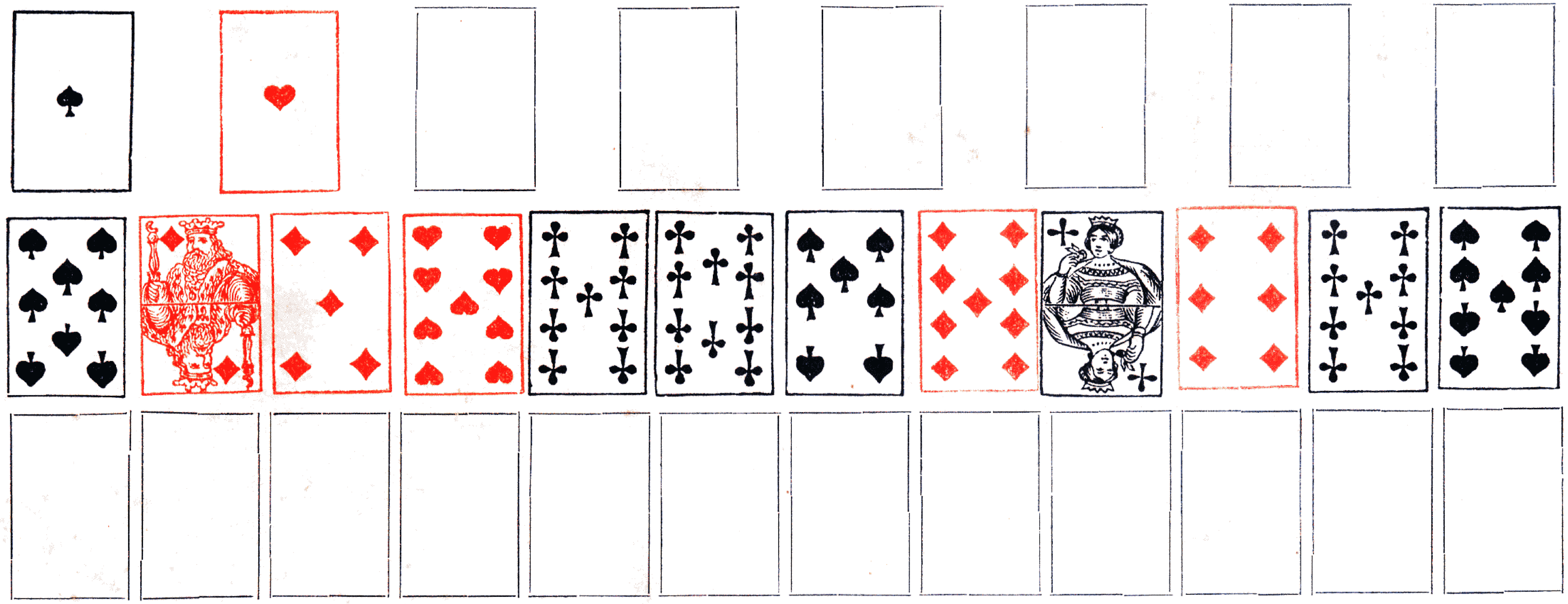
37. LES PARALLÈLES.

(Deux jeux de whist.)



38. Le Blocus.

(Deux jeux de whist.)



Vous ferez une rangée horizontale de douze cartes. Le premier *as* qui se présentera prendra place au dessus de la rangée, en qualité de carte principale. Les huit *as* formeront donc les cartes capitales sur lesquelles porte l'objet de la patience, qui n'est autre que de réunir sur ces *as* jusqu'aux *rois* les huit familles de leur couleur. La première rangée établie, si vous avez déjà un ou deux *as*, sortez-en d'abord les *deux*, les *trois* etc. correspon-

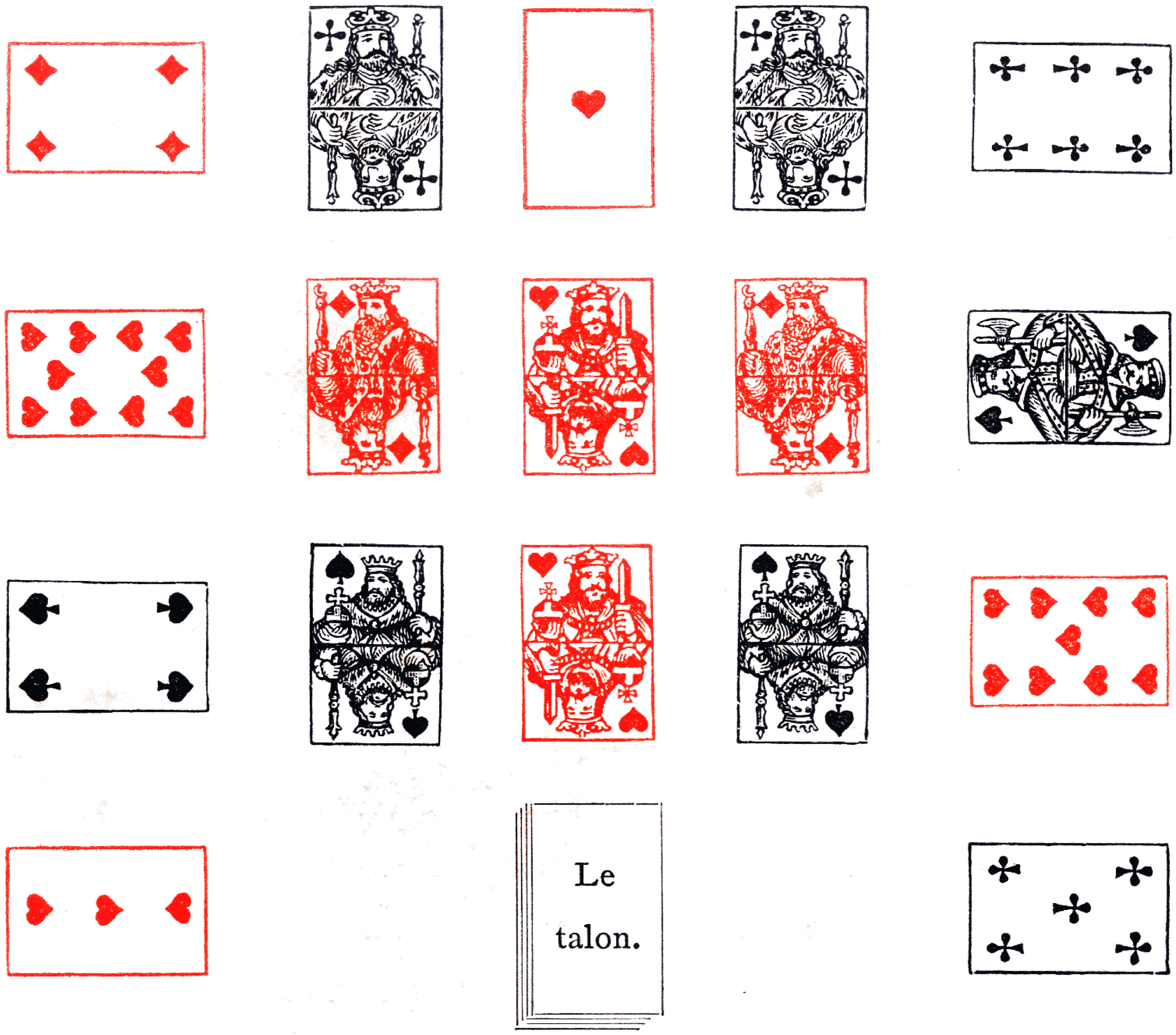
dants. Cela fait, essayez, dans les autres cartes de la rangée, de former des suites de même couleur. — Les vides résultant de cette opération seraient aussitôt comblés par des cartes du talon. Vous chercheriez donc à former des séries ascendantes sur les cartes principales, et des séries descendantes sur la rangée. Quand la chose sera impossible, et qu'il n'y aura plus de vide dans les rangées, vous formerez une seconde rangée de douze cartes sous la première, et vous procéderez comme vous l'avez fait. Si l'une des cartes de la première rangée se trouvait libérée par le fait que la carte immédiatement placée au dessous aurait trouvé son emploi, vous pourriez employer la carte de la rangée supérieure. Mais il n'est pas permis d'écarter une carte de la première rangée, tant qu'il y en a une autre droit dessous.

Alors vous pourrez former de nouvelles rangées, jusqu'à épuisement du talon, en vous en tenant toujours, dès qu'une rangée sera posée, à répéter le procédé prescrit pour la première rangée, mais en observant strictement cette règle, qu'il ne faut faire usage que des cartes qui ne sont pas bloquées, c'est à-dire de celles dont le passage n'est pas barré au dessous. Pendant le cours du jeu, il s'ouvrira fréquemment des vides dans les rangées supérieures; il faudra tout d'abord les combler par des cartes du talon. Notre tableau ne présente par des champs en blanc que la seconde rangée.

La patience aura réussi, pourvu que vous ayez réuni, sur les huit cartes principales, les familles jusqu'aux *rois*. Vous ne sauriez relever vos cartes pour continuer.

39. Le Sultan.

(Deux jeux de whist.)



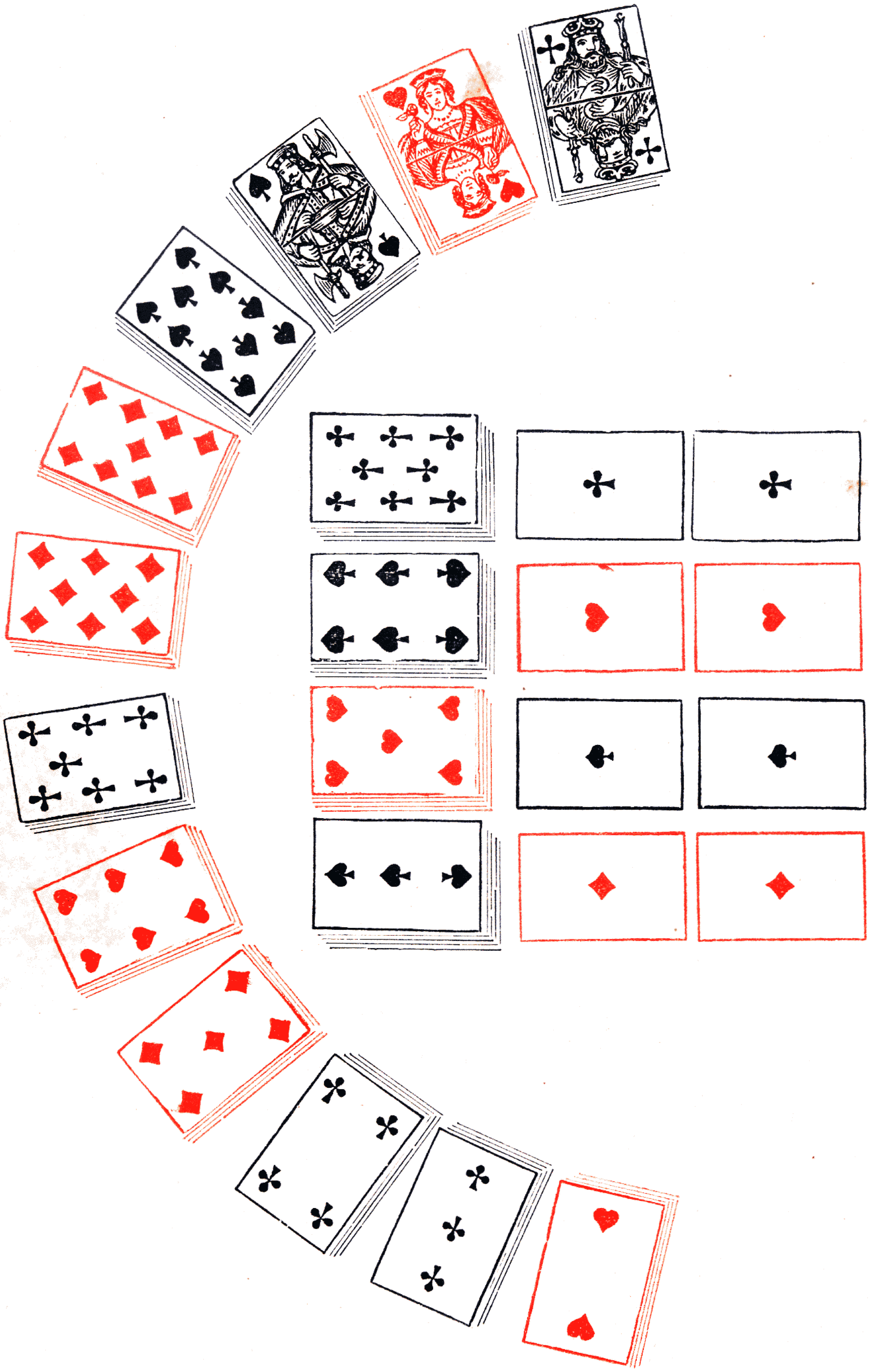
Après avoir sorti des deux jeux les huit *rois* et un *as* de *coeur,* voici comment vous rangerez ces cartes: L'*as* de *coeur,* d'abord; flanqué des deux *rois* de *trèfle;* sous l'*as* de *coeur,* le premier *roi* de *coeur,* flanqué des deux *rois* de *carreau;* sous le *roi* de *coeur* déjà placé, vous mettrez le second, escorté des deux *rois* de *pique.*

Battez les cartes qui vous restent en main et, le jeu coupé, aux deux côtés des neuf cartes, placez-en huit autres couchées horizontalement et formant deux lignes verticales, à l'instar de notre tableau. Ces huit cartes auxiliaires, c'est ce qu'on appelle le DIVAN. — Observez ensuite si ce divan ne contient point de carte qui corresponde aux cartes principales, les *rois* et l'*as*, et qui puisse se placer dessus. Mais, contre l'usage de la plupart des patiences, vous mettrez sur le *roi* l'*as*, puis le *deux*, le *trois* et ainsi de suite, car il s'agit d'établir en ligne ascendante, sur l'*as* de *coeur* et sur chacun des sept *rois* qui entourent le *roi* de *coeur* du milieu, une hiérarchie de même famille, couronnée par la dame. Sur l'*as* de *coeur*, vous partirez de *deux*, de *trois* etc. Le *roi* de *coeur* qui se trouve au centre de la figure reste intact. Il ne joue de rôle qu'au dénouement de la patience, où il trône entouré des huit *dames*.

Quand vous vous serez convaincu que le divan ne contient plus de cartes que vous puissiez placer d'après la règle prescrite, vous remplirez par de nouvelles cartes les vides provenant des cartes écartées. Le reste des cartes constitue le talon et vous prenez garde à assigner sa place à toute carte appelée. Dès qu'un membre du divan occupera sa place dans sa famille, vous compléterez le divan. Vous ne sauriez cependant reprendre le talon plus de deux fois. Si, après cela, il vous restait encore des cartes qui n'eussent pu rejoindre leurs hiérarchies, vous regarderiez la patience comme perdue.

40. LA CHÂTELAINE.

(Deux jeux de whist.)



Les huit *as* que vous avez sortis des jeux, vous les rangez en *deux* lignes parallèles au bord inférieur de la table. De vos cartes, bien mêlées, vous faites

quatre paquets, de douze cartes chacun; ces quatre paquets, vous les alignez au dessus des *as*. — Des cartes qui vous restent en main, vous ferez un demi-cercle de douze paquets. Le premier à gauche devra contenir tous les *deux* que vous sortirez du jeu; le second paquet tous les *trois*, le troisième tous les *quatre* et ainsi de suite. Le *douzième* et dernier, à droite, se composera de tous les *rois*. —

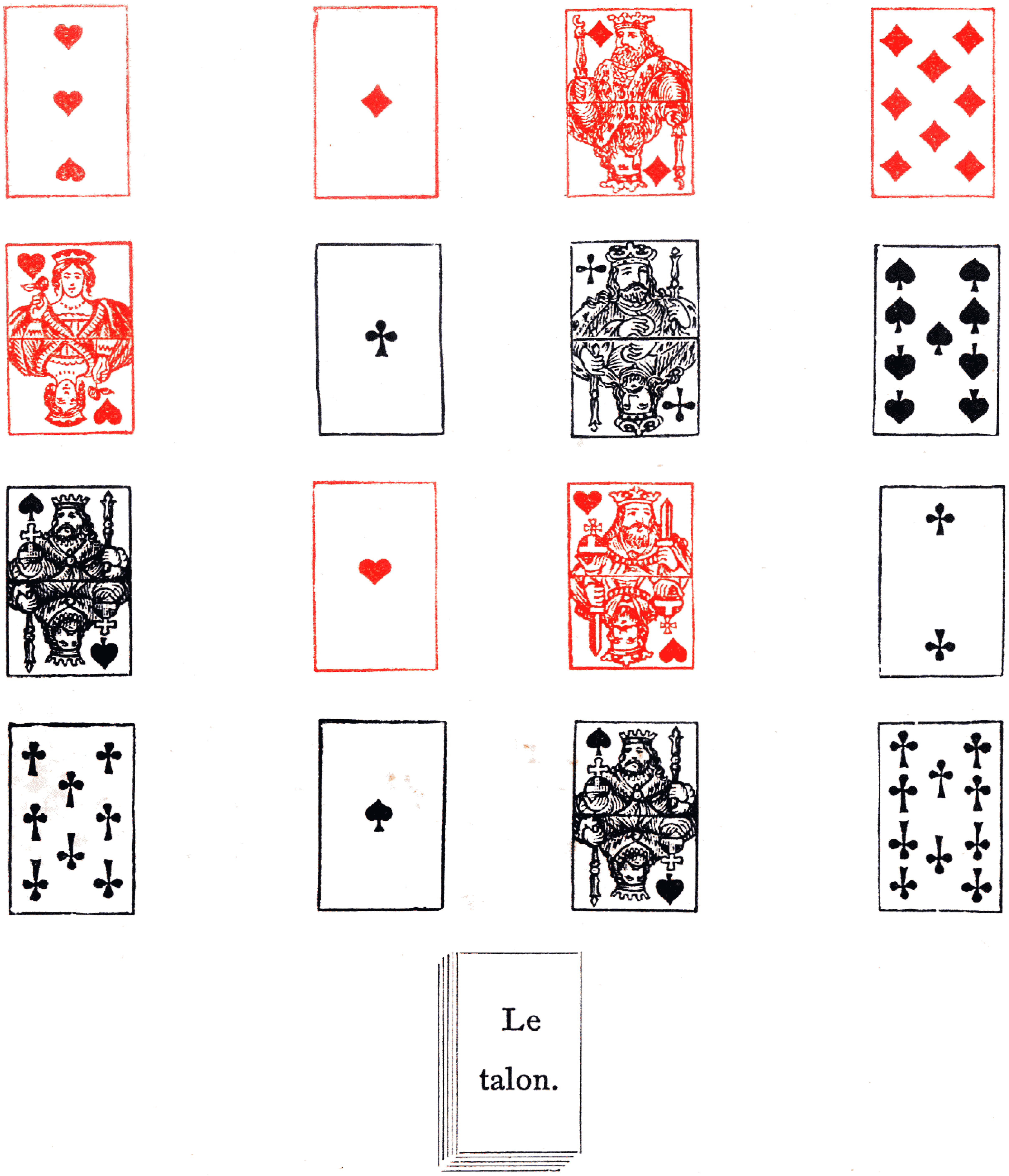
Cette patience a pour objet de réunir sur les huit *as* huit hiérarchies en marche ascendante, partant des huit *as*, finissant par les *rois*. Ces huit hiérarchies se composeront de cartes de différentes couleurs.

Servez-vous pour cela des cartes dont se composeront les quatre gros paquets placés au-dessus des *as*, en retournant d'abord les cartes supérieures, pour les employer, si possible. Les cartes de dessous, ainsi libérées, sont à votre disposition. Ce ne sera que lorsque ces quatre paquets cesseront de montrer des cartes appelées sur les souches, que vous pourrez emprunter des cartes aux douze paquets rangés en demi-cercle, car il est avantageux d'épuiser tout d'abord les quatre gros paquets. Il est d'ailleurs inutile de parachever une dynastie non interrompue. Il vaut mieux attendre que les grands paquets eux-mêmes fournissent le contingent nécessaire.

Lorsque toutes les cartes des quatre paquets et celles des douze paquets auront pu prendre place sur les souches et que les huit hiérarchies, partant des *as* pour arriver aux *rois*, seront complètes, la patience aura été couronnée de succès.

41. LA GERBE.

(Deux jeux de whist.)



La première opération de cette patience consiste à sortir des jeux quatre *as* et quatre *rois,* puis à en former deux lignes verticales et parallèles, ainsi que le tableau le fait voir. Chaque *as* de gauche aura donc à sa droite le *roi* de sa couleur. Ces quatre *as* et ces quatre *rois,* vont devenir les souches de huit hiérarchies.

Les *rois* commenceront les hiérarchies d'ordre descendant, les *as,* celles d'ordre ascendant. Chacune de ces hiérarchies ne doit se former que de cartes de même couleur que la souche. — Ces cartes principales une fois en place, disposez de chaque côté quatre cartes auxiliaires, en lignes parallèles aux principales. Voyez ensuite si, parmi les auxiliaires, il en est qui, dans les conditions voulues, correspondent aux souches et que vous puissiez y placer. Après avoir comblé les vides par de nouvelles cartes, regardez avec soin si, dans les cartes auxiliaires elles-mêmes, il y en a qui, dans la même couleur, fassent suite en ligne ascendante ou descendante. Celles que vous auriez remarquées, vous les rangeriez les unes à côté des autres. Et s'il vous fallait ménager l'espace, vous feriez en sorte que la seconde couvrît à moitié la première. Ces huit cartes auxiliaires constitueraient donc des provisions de cartes de même famille; il serait opportun de les ranger dans l'ordre ascendant ou descendant. Si, p. ex. vous aviez un *six,* un *cinq* et un *quatre* de *carreau,* vous mettriez le *cinq* près du *six,* le *quatre* auprès du *cinq,* ou vice-versâ, le *cinq* près du *quatre,* le *six* à côté du *cinq,* comme vous le jugeriez bon.

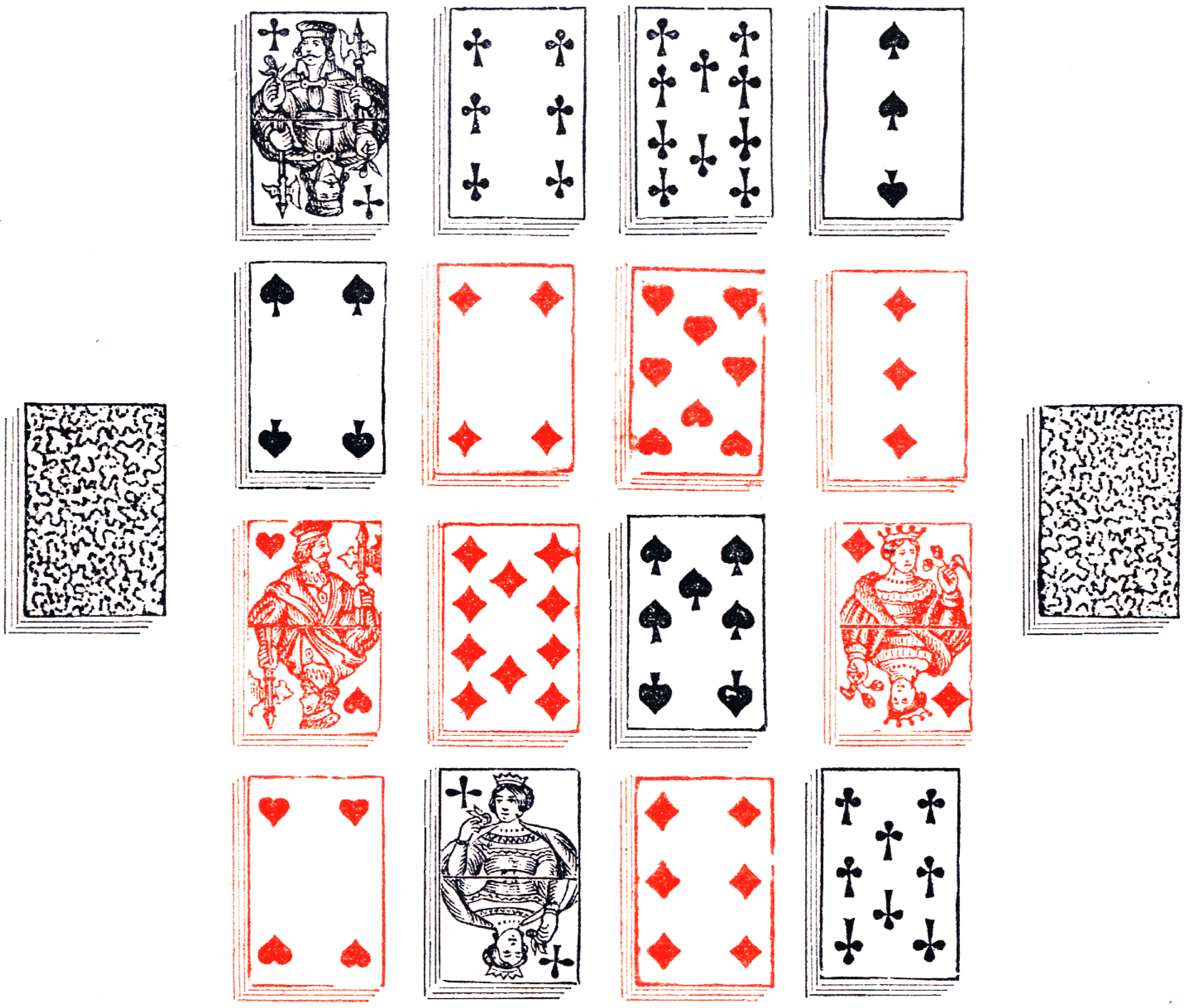
Le talon se composera naturellement des cartes qui n'auront pu trouver d'emploi sur les souches ou dans les provisions. A mesure que les cartes de provision sont appelées à leur tour sur les souches, il faut les y porter. Il en est ainsi de la carte supérieure du talon.

Vous aurez recours au talon pour combler les vides résultant de l'emploi des cartes. Et si, les deux jeux épuisés, les souches des quatre *as* sont couronnées de

leurs *rois*, que les quatre souches de *rois* soient terminées par les *as* de leur couleur, la patience aura réussi. Mais il n'est point admis de relever le talon et de l'épuiser une seconde fois.

42. L'ENFANTINE.

(Deux jeux de whist.)



Les cartes battues, le jeu coupé, on répartit le jeu à découvert en seize paquets, de six cartes chacun; ces paquets, sur quatre lignes, forment un carré. Il ne reste donc que huit cartes, dont on fait deux paquets que

l'on pose couverts l'un à droite, l'autre à gauche du carré. Alors, sans distinction de couleur, on écarte, *deux* à *deux*, les cartes qui, prises ensemble, représentent la valeur de quatorze points. Chaque carte garde sa valeur particulière : l'*as* compte pour un, le *deux* vaut deux, le *trois* trois, etc., le *valet* vaut onze, la *dame* douze, le *roi* treize.

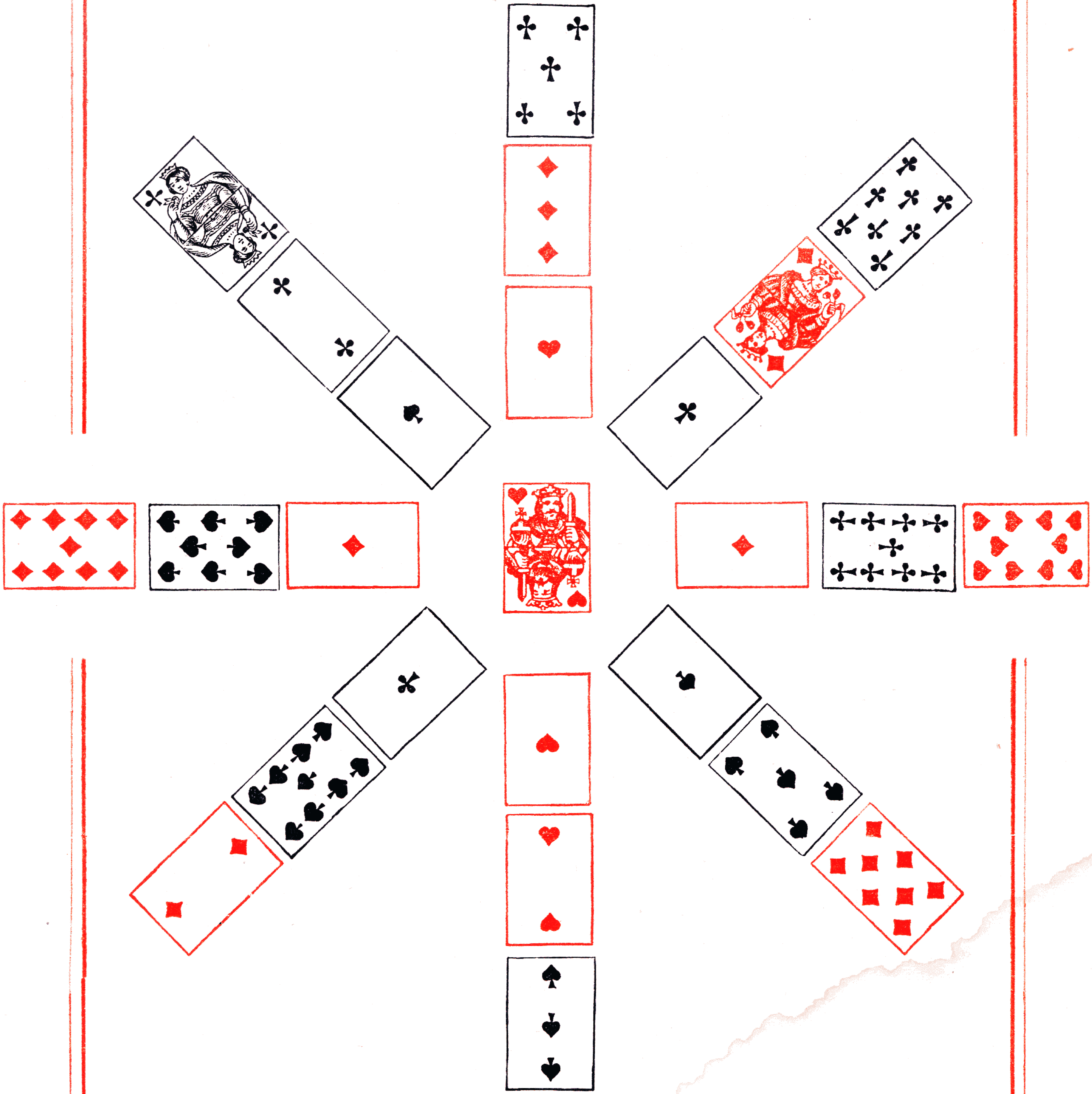
On écarterait ensemble, par conséquent, un *as* et un *roi,* un *valet* et un *trois,* un *huit* et un *six,* deux *sept,* et ainsi de suite. On observera bien que, si le dessus des cartes des paquets présente plusieurs cartes d'égale valeur, il faut enlever d'abord celles qui se trouvent sur les plus forts paquets, car il y a tout avantage pour le joueur à diminuer proportionnellement les paquets.

Lorsque les cartes principales ne présentent plus deux cartes dont la valeur réunie donne *quatorze,* on retourne un des petits paquets de quatre cartes et l'on voit si les points de la carte de dessus, combinés avec ceux d'une des cartes de la figure, représentent le chiffre voulu : *quatorze.* — Si c'est le cas, les cartes suivantes du paquet auxiliaire faciliteront de nouvelles combinaisons de deux cartes valant ensemble *quatorze,* que l'on continuera donc d'écarter deux à deux. Si cela ne se pouvait plus, on retournerait le second paquet de quatre cartes auxiliaires et l'on procéderait comme avec le premier.

Quand on réussit dans ces conditions faites à écarter deux à deux toutes les cartes, la patience a eu plein succès. Elle aurait échoué, par contre, s'il y avait sur table plusieurs paquets dont deux cartes de dessus ne présenteraient plus la valeur de *quatorze.*

43. Le Schah.

(Deux jeux de whist.)



Vous sortirez d'abord du jeu les huit *as* et les huit *rois*. Vous écartez *sept rois* du jeu, ne gardant pour le centre de la figure que celui qui vous plaira. Autour de ce *roi*, de la manière donnée par le tableau, vous rangerez les huit *as*. Le *roi*, qui prend ici le titre de schah, au centre de la figure. Les *as* sont les cartes capitales et le but de cette patience, c'est de réunir sur ces *as*, en marche ascendante, depuis le *deux* jusqu'à la *dame*, les familles de leur couleur. Puis, en commençant par en haut et de gauche à droite, vous formez autour des *as* un cercle de huit cartes. Mais si, retournant les cartes, vous en voyez de correspondantes à l'un ou à l'autre des *as*, mettez-les sur ces *as*; après quoi vous mettrez immédiatement une nouvelle carte, tirée du jeu en main, à la place de celle que vous aurez utilisée. Faites alors un deuxième cercle de cartes; opérez de même façon qu'avec le premier; puis faites-en un troisième, qui complète les rayons de l'étoile. (Faute d'espace, ce troisième cercle n'a pu figurer dans notre tableau). Mais remarquez que le second cercle bloque le premier; que le troisième bloque aussi le second, de sorte que vous ne sauriez employer, pour les souches que vous devez former sur les *as*, que les cartes non bloquées. Les trois cercles faits, vous ne pourrez donner d'emploi qu' aux cartes du cercle extérieur, jusqu'à ce que leur écart ait libéré celles des cercles intérieurs. L'étoile achevée, tâchez d'établir sur le cercle extérieur des séries de cartes de même couleur et en marche descendante, en mettant p. ex. un *neuf* de *carreau* sur un *dix*. Mais ne formez ces séries qu'avec des cartes du cercle extérieur. Les cartes d'un

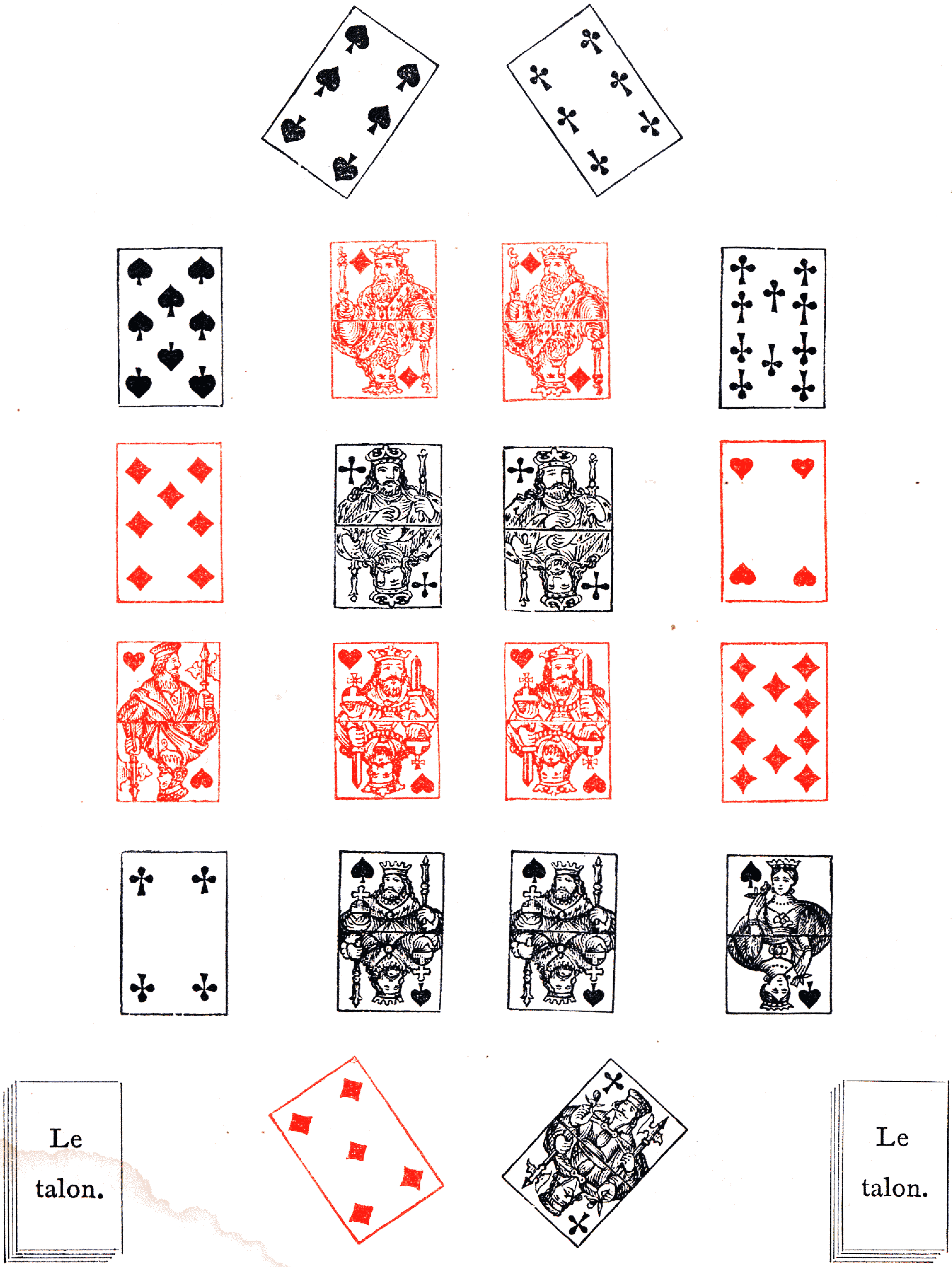
cercle intérieur, quand bien même elles seraient libérées, ne sauraient servir à faire des séries avec des cartes de l'extérieur. Ces cartes libérées ne peuvent s'employer que directement, pour se placer sur les souches. — Vous n'êtes point tenu à l'emploi des cartes dans les souches ou les séries descendantes, avant une occasion favorable. Souvent il vaut mieux attendre qu'en donnant vos cartes, il en vienne une qui puisse se placer tout de suite et que vous ayez pour cette carte une place avantageuse.

Les cartes qui ont laissé des vides, vous les remplacez sans retard par d'autres, tirées du jeu, en procédant de gauche à droite et en commençant par les cercles intérieurs; les autres cercles ne peuvent être complétés tant qu'il y a des vides en dedans. Si après avoir répété le jeu et comblé les vides de la manière prescrite, vous avez encore des cartes de reste, vous les prenez une à une, utilisant celles appelées sur leurs souches. Vous pourrez aussi en faire emploi pour des séries descendantes du cercle extérieur ou pour remplir des vides. Enfin, du surplus des cartes, vous ferez le talon.

Si vous réussissiez à écarter les trois cartes d'un rayon de l'étoile, de façon que le rayon fût vide, vous choisiriez pour le champ le plus rapproché du centre la carte du troisième cercle extérieur qui vous conviendrait. Cette patience ne réussissant que rarement, la dernière manoeuvre est fort utile. Quant aux deux autres vides, remplissez-les en puisant au talon. Quant à relever les cartes ou à déplacer celles qui n'auraient pu trouver d'emploi, la règle du jeu s'y oppose.

44. L'Etincelle.

(Deux jeux de whist.)



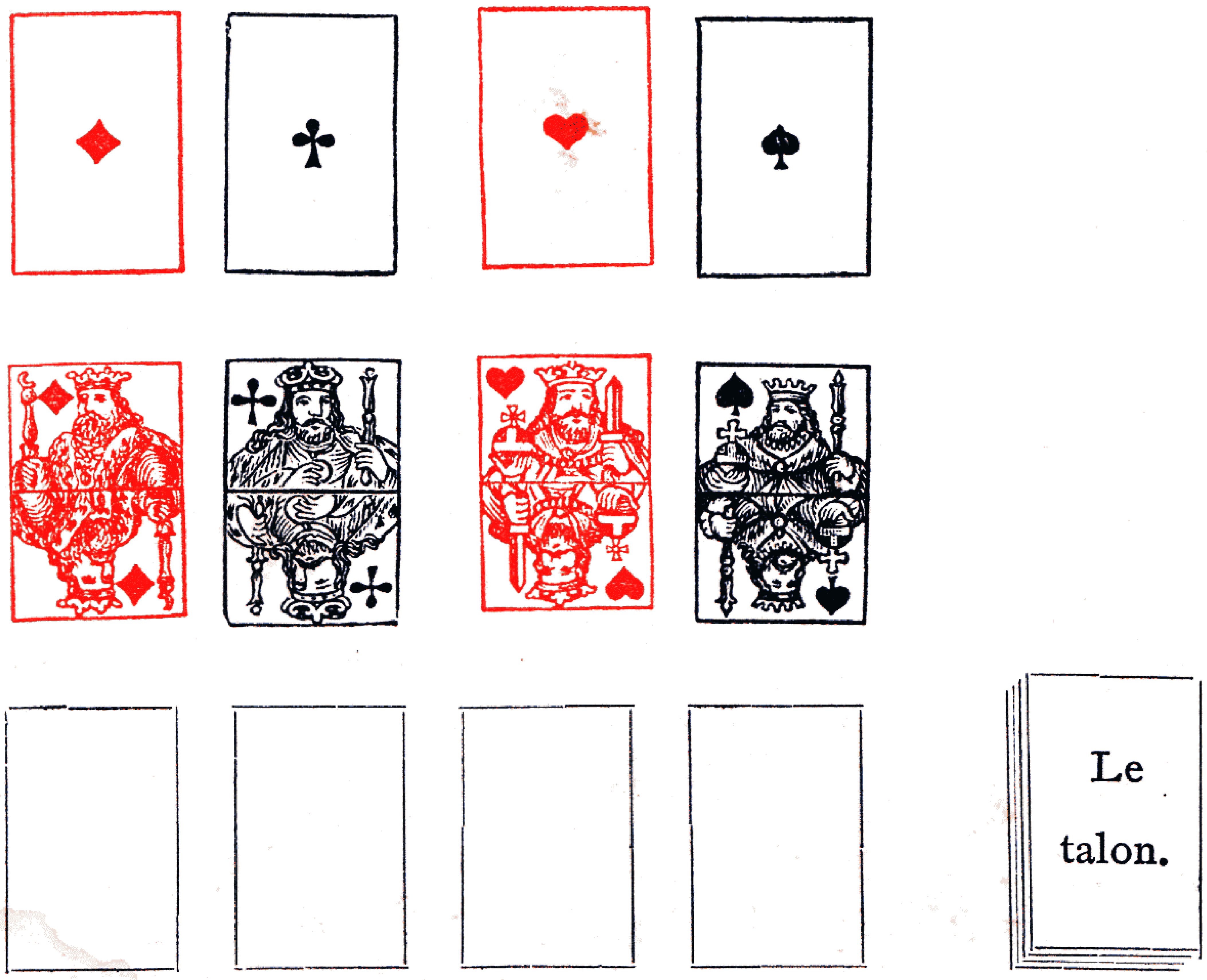
Les huit *rois* des deux jeux forment d'abord deux lignes verticales; deux *rois* de même couleur côte à côte. Ces *rois* seront les souches de huit hiérarchies, qui s'y réuniront en ligne ascendante. Après cela, vous battrez vos cartes et vous en placerez douze autour des *rois,* d'après notre tableau. Parallèlement aux *rois,* huit cartes; les quatre autres, en haut et en bas, un peu en biais, afin de les bien distinguer des *rois*. Voici le moment d'observer si, parmi les huit cartes auxiliaires, il en est qui, dans l'ordre descendant, correspondent aux souches, et vous les placeriez dessus. Voyez ensuite les cartes de même couleur dont la valeur en points ferait série. Celles-ci, vous les rangeriez de façon que la seconde couvrît à demi la première. Vous n'établiriez ces séries qu'en suivant l'ordre ascendant, sans quoi il serait plus tard impossible de les réunir sur leurs souches. Cela fait, vous combleriez par de nouvelles cartes les vides résultant de l'emploi des premières, en ayant toujours soin de placer, à mesure qu'elles se découvriraient, les cartes appelées directement sur leurs souches respectives, ou encore à la formation de séries.

Quant au reste du jeu, au lieu d'en faire un seul talon, comme dans la plupart des patiences, vous en faites deux; de plus, au lieu de poser vos cartes une à une, vous en faites de petits paquets de trois cartes que vous mettez alternativement sur l'un et l'autre talon. Cependant, dès que vous découvrez une carte qui corresponde soit aux souches, soit aux cartes auxiliaires, vous lui assignez sa place sans retard. Toute carte levée des talons dégage celle de dessous et en permet

l'emploi. En même temps, il faut bien remarquer si, par les transpositions qu'amène l'apparition de telle ou telle carte, il ne s'en trouve pas que vous puissiez reporter sur les souches ou sur les séries. Et pour les vides à combler dans les rangs des cartes auxiliaires, vous pourrez puiser, à votre gré, aux deux talons indistinctement. Si, les deux jeux épuisés, il vous restait soit dans la figure, soit dans les talons, des cartes qui ne pussent contribuer à l'achèvement des huit dynasties fermées par les *as*, vous regarderiez la patience comme perdue.

45. LA PARISIENNE.

(Deux jeux de whist.)



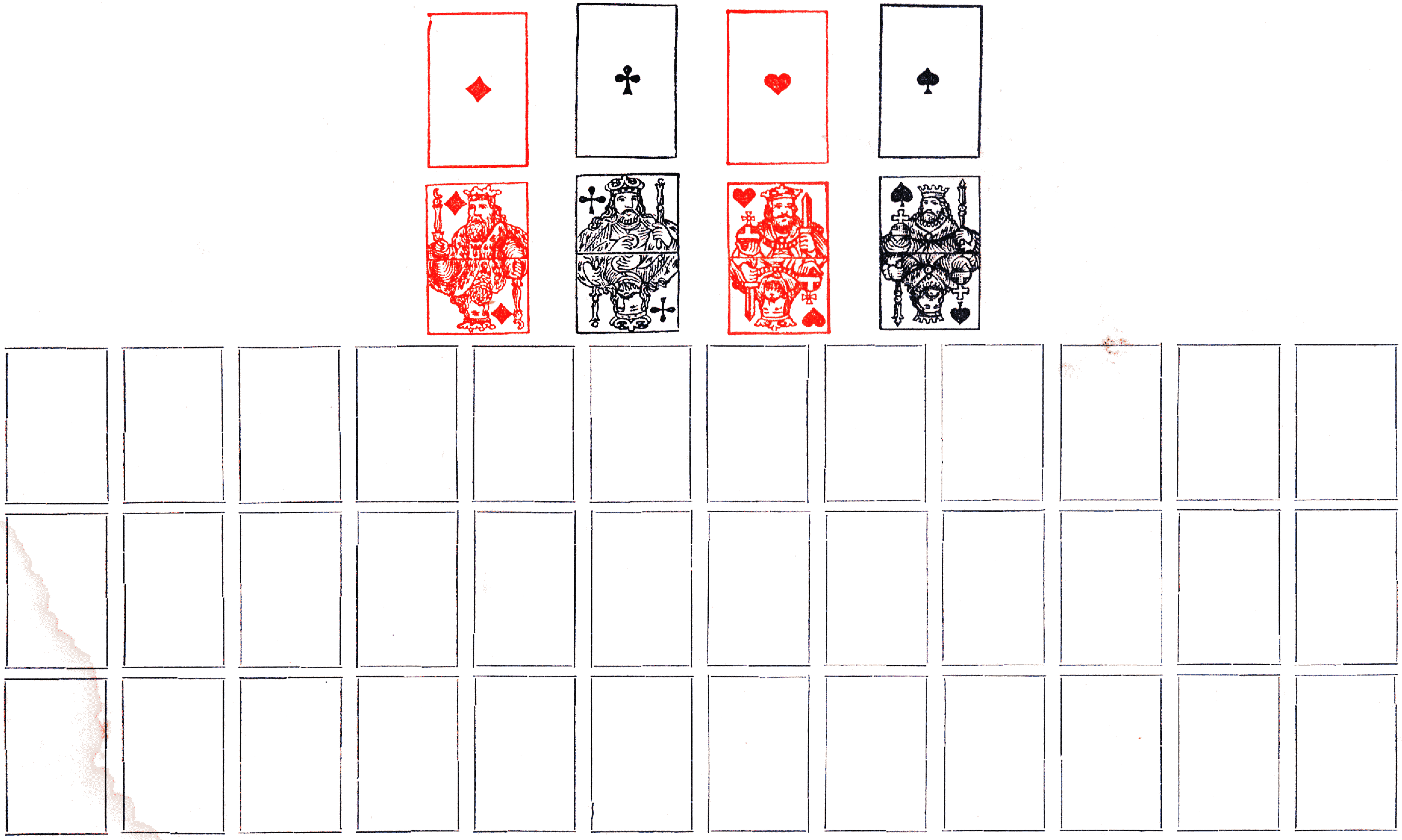
Les quatre *as* et les quatre *rois* d'un jeu se rangent en deux lignes; sous chaque *as*, le *roi* de sa couleur; ainsi que l'indique le tableau. Comme ces *rois*, ces *as* servent de souches aux familles de même couleur qui viendront s'y réunir; sur les *as*, en suite ascendante; sur les *rois*, dans le sens contraire. Ensuite, vos cartes mêlées et le jeu coupé, vous écoulez vos cartes une à une pour en former d'abord quatre paquets figurant sous les *rois*. Le talon prendra place à droite des paquets. La première carte tombe sur le premier paquet; la seconde sur le deuxième; la troisième sur le troisième; la quatrième sur le quatrième paquet, puis vous comptez la cinquième, la sixième carte, dont vous ferez la base du talon. Les places assignées aux quatre paquets de cartes auxiliaires sont marquées en blanc sur notre tableau; la place du talon est également indiquée, à droite. Supposons que, parmi les quatre premières cartes du paquet, ou les deux destinées au talon, il y en ait une qui corresponde en couleur et en valeur ascendante aux *as*, ou bien aux *rois* en valeur descendante comme en couleur; vous la mettriez immédiatement sur la carte-souche.

Si vous n'avez plus sur table de carte qui soit appelée à rejoindre sa famille, vous posez de nouvelles cartes sur les paquets, en comptant par une, deux, trois, quatre, une carte à chacun, puis la cinquième et la sixième que vous portez au talon. Dès que, ce faisant, vous voyez paraître une carte appelée sur sa souche, vous l'y reportez, sans interrompre la marche régulière prescrite pour former les paquets et le talon. C'est à

dire que si, p. ex. la carte où vous comptez deux et qui doit se placer sur le deuxième paquet, pouvait se placer sur les souches, vous compteriez trois pour la carte suivante, que vous mettriez sur le troisième paquet. Comme dans toutes les patiences, la carte supérieure du talon a toujours droit à sa place dans les hiérarchies. — Les quatre paquets se composent des cartes auxiliaires; vous y puisez dès que l'occasion s'en présente, car en enlevant une carte, vous dégagez la carte de dessous. Quand toutes les cartes ont passé, vous développez sur table les cartes du talon et reportez sur les souches toutes les cartes qui s'y trouvent appelées, tant par leur valeur que par leur couleur. Ce qui, après cela, reste du talon, vous le mêlez avec les cartes des paquets et vous répartissez les cartes une seconde, et même une troisième fois, en comptant toujours par une, deux, trois, quatre, pour les paquets, cinq et six au talon, comme ci-dessus. — Si, après la troisième répartition, toutes les cartes n'avaient pu être placées, un quatrième essai vous serait permis; ce serait celui de grâce; mais alors vous ne formeriez plus de talon. Si alors il vous restait encore des cartes qui n'eussent pu rejoindre leurs familles, la patience aurait échoué.

46. La Capricieuse.

(Deux jeux de whist.)



On commence par sortir de l'un des jeux les *as* et les *rois,* dont on fait deux rangées horizontales, les *rois* au dessous des *as* de leur couleur. Ces huit cartes forment les souches de huit hiérarchies, chacune de sa couleur. Sur les *as,* elles se rangeront dans l'ordre ascendant, et sur les *rois,* en sens inverse.

Ensuite, les cartes battues et le jeu coupé, on fait au dessous une rangée horizontale de douze cartes; sous celle-ci, une seconde rangée, puis une troisième et ainsi de suite, jusqu'à ce que le jeu soit épuisé. Dans notre tableau, ces lignes figurent en blanc. — Si l'espace manque sur la table, on peut mettre les cartes de la seconde ligne de manière qu'elles couvrent à moitié celles de la première etc. Durant ce développement du jeu, dès qu'on tire une carte qui correspond, en ligne ascendante, aux *as,* ou en ligne descendante, aux *rois,* on la porte aussitôt sur la carte-souche. Mais quand une carte a pris place dans une rangée, il n'est plus permis de la relever pour la joindre aux souches, quand même elle ne serait pas encore enfermée par les cartes de la rangée suivante.

Le jeu étant développé selon les principes donnés, il faut voir si la rangée inférieure contient des cartes appelées à prendre rang dans les hiérarchies. Alors on mettra les unes sur les autres les cartes de la dernière rangée qui se rencontrent en couleur et en ligne ascendante ou descendante. Sur un *neuf* de *pique,* p. ex. on mettrait un *dix* ou un *huit* de *pique;* sur une *dame* de *coeur,* un *roi* ou un *valet* de *coeur,* etc. — Les cartes dégagées ainsi peuvent prendre place sur les souches ou sur une des cartes correspondantes en couleur et en valeur

de la ligne inférieure seulement. Mais il faut libérer tout d'abord les cartes qui, le plus tôt, pourront contribuer au développement de la patience. Si, toutes ces ressources épuisées, il n'y a plus de carte à utiliser, on relève les cartes en commençant par celle de gauche et en évitant d'en déranger l'ordre. On recommence alors une seconde formation de rangées horizontales de douze cartes. Au besoin même, on reprendrait l'opération une troisième fois. Mais si alors toutes les cartes n'avaient pu prendre place sur leurs hiérarchies et les compléter, la patience serait manquée.

47. La Nationale.

(Deux jeux de whist.)

(Pour cette patience, prenez le tableau de la patience précédente, No. 46.)

Après avoir sorti de l'un des jeux les *as* et les *rois*, que vous rangerez en deux lignes horizontales, comme dans la patience qui précède, mêlez les cartes, faites la coupe, après quoi vous formerez une première colonne verticale de huit cartes. Si l'espace vous manque, couvrez à moitié la première carte de la seconde, puis la seconde de la troisième, à moitié encore et ainsi de suite. A droite de cette colonne, vous en ferez onze autres de la même manière. Ces colonnes figurent en blanc sur notre tableau. Les quatre *as* en haut sont les souches de hiérarchies de même couleur, qui s'y fermeront par les *rois*. Les *rois* sont les souches de quatre hiérarchies,

dont chacune, composée des cartes d'une même famille, se terminera par l'*as*. Si, pendant la distribution des cartes pour les colonnes verticales, vous en retournez qui soient appelées à prendre rang dans leurs familles, vous les y placez. — Vos cartes étalées, vous avez sur table douze colonnes verticales. Elles se composeront probablement d'un nombre inégal de cartes, puisque, durant la distribution, l'une ou l'autre des cartes aura rejoint sa souche, et que les cartes qui tombent droit sur une souche ne peuvent être remplacées. Supposons que deux des cartes d'une colonne aient trouvé leur emploi, la colonne n'aura plus que six cartes. Pour prévenir toute erreur, le plus sûr sera donc de compter par *un* jusqu'à *huit* en les posant, les cartes de chaque colonne, et de ne point interrompre l'énumération, quand même vous auriez reporté sur sa souche telle ou telle carte appelée.

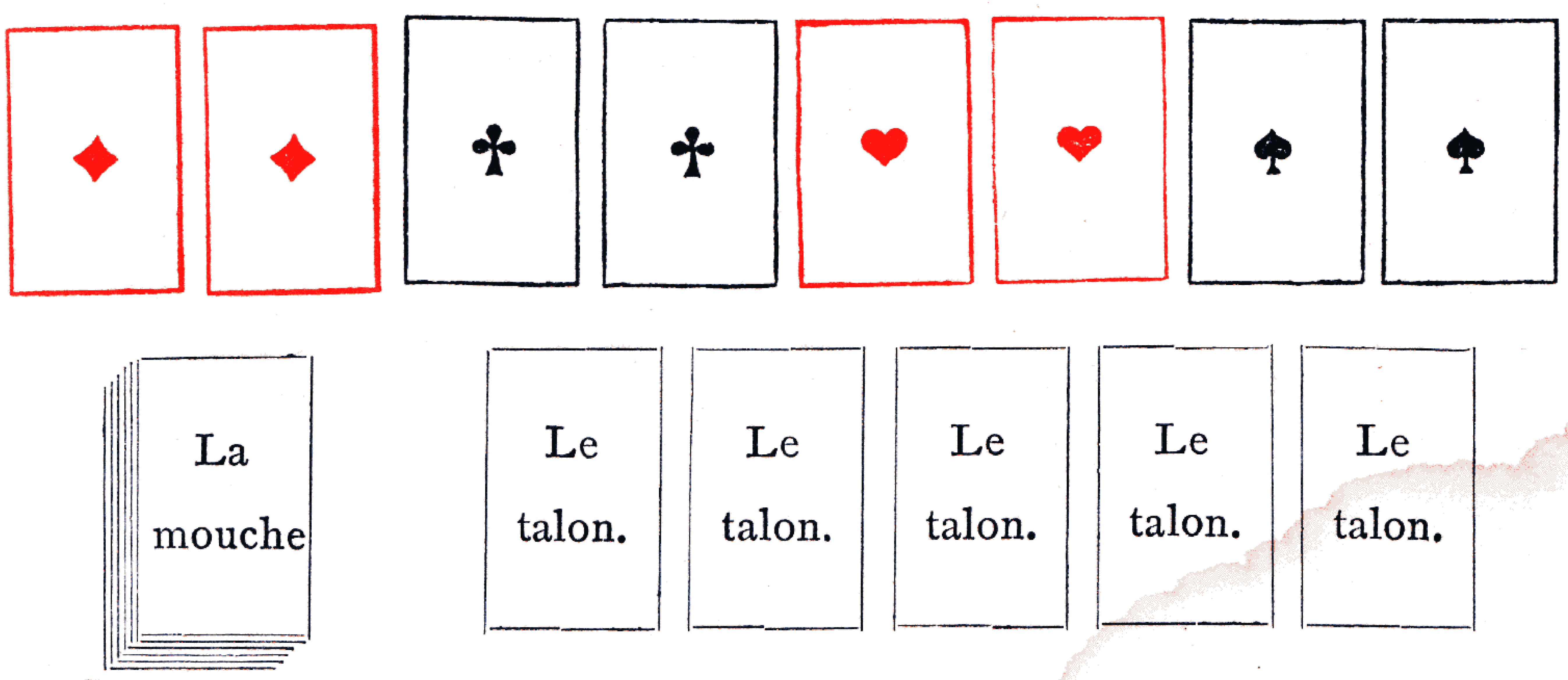
Dès que, durant la distribution du jeu, la dernière carte d'une rangée est appelée, vous devez l'utiliser. En règle générale, on ne peut employer que la carte inférieure de chaque colonne verticale, celle qui n'est couverte d'aucune autre carte. Ce n'est que lorsque cette carte a pris place sur sa souche, que la carte qu'elle recouvrait à demi se trouve dégagée. Quand, vos douze colonnes formées, vous aurez acquis la conviction qu'aucune des cartes de la ligne d'en bas ne correspond aux souches, vous serez en droit de réunir deux cartes de même couleur formant en valeur suite ascendante ou descendante. Vous prendriez, p. ex. le *huit* de *pique*, dernière carte d'une rangée, que vous placeriez sur un *neuf* ou un *sept* de *pique*, carte qui, de rigueur, se trouverait au bas de la colonne.

De cette façon, la carte supérieure de la colonne se trouvant dégagée, vous en feriez usage. Sur ce *huit* de *pique*, vous pourriez amener tous les piques correspondant en valeur. Avant de déplacer les cartes, il faut examiner avec soin les divers rapports qui en résulteront, afin de procéder de la façon la plus avantageuse. Nous recommandons même d'employer au plus tôt une rangée entière, la règle du jeu permettant de réunir sur la place vacante toute dernière carte d'une colonne, ou même une série de cartes de la même famille. —

Si, après avoir tiré profit de ces prérogatives, toutes les cartes du jeu n'avaient pu prendre leur rang dans leurs familles, vous regarderiez la patience comme manquée.

48. La Mouche.

(Deux jeux de whist.)

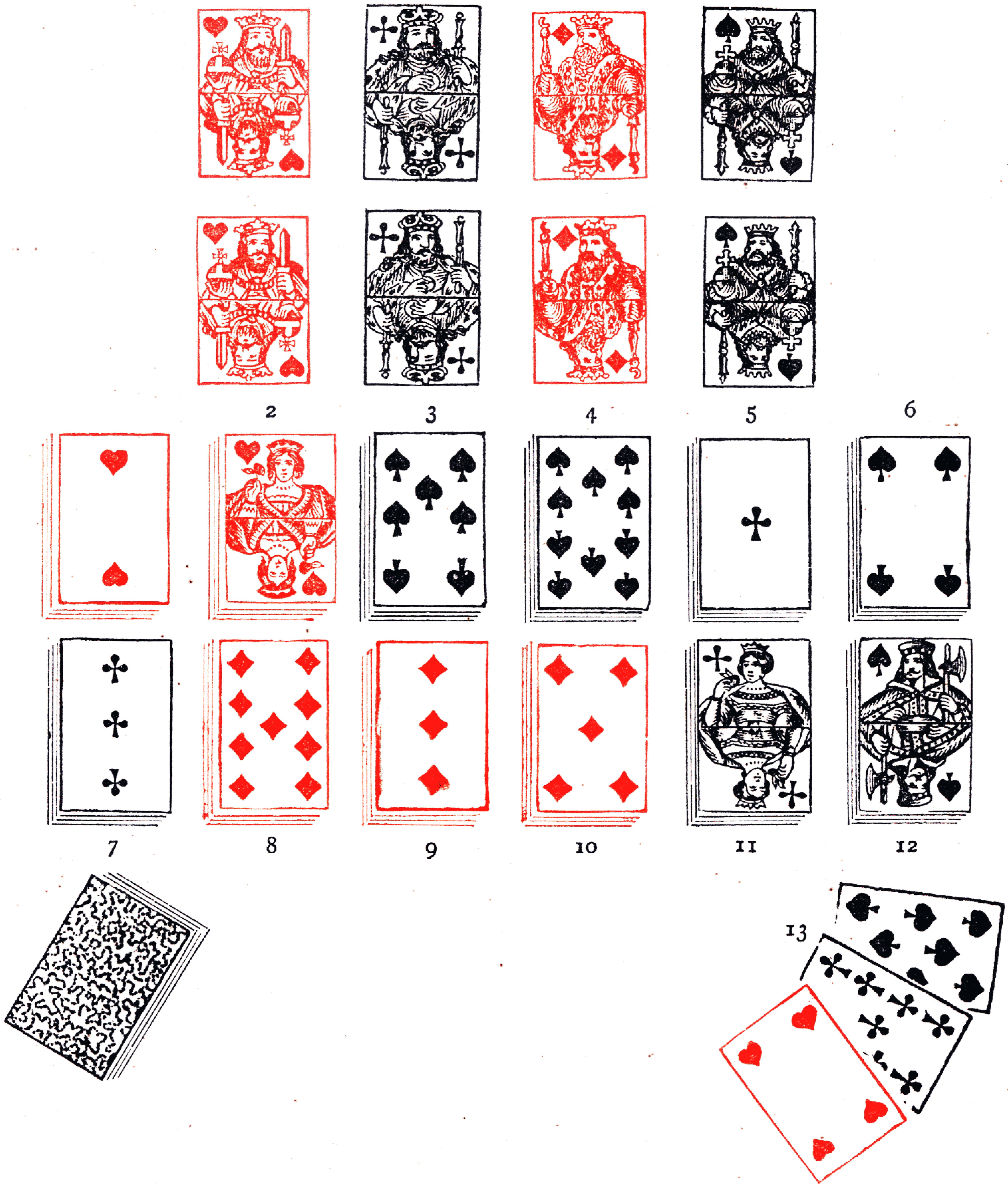


Les huit *as,* sortis des deux jeux, forment une ligne horizontale. Leur mission, c'est d'être les souches d'autant de hiérarchies en ordre ascendant, fermées par les *rois,* mais sans distinction de couleur. Après cela, le jeu bien mêlé, vous faites un paquet de treize cartes que vous placez, à découvert, au dessous du premier *as,* à gauche. Ce paquet, c'est la „*mouche*". — Ensuite, vous développez votre jeu; mais au lieu de réunir les cartes en un seul talon, comme dans la plupart des patiences, vous les répartissez en cinq talons, en mettant telle ou telle carte sur tel ou tel talon, de la façon qui vous semblera la plus opportune. Il va de soi qu'il faut éviter autant que possible de mettre une forte carte sur une faible. Parfois même l'un des talons sera réservé aux *rois,* cartes suprêmes qui ne pourront trouver d'emploi qu'après toutes les autres. Pendant la répartition des jeux en cinq talons, vous observerez toujours la carte supérieure de la mouche et dès que faire se pourra, vous en ferez emploi pour les hiérarchies. Vous prendrez la même précaution à l'endroit des cartes supérieures des talons, en donnant toutefois la préférence à la carte supérieure de la mouche. Toute carte enlevée aux talons comme à la mouche dégage nécessairement la carte de dessous.

Quand, les jeux épuisés, toutes les cartes de la mouche et celles des cinq talons n'auraient pu être utilisées pour former huit hiérarchies fermées par les *rois,* le problème n'aurait pas été résolu.

49. LES PETITS TAS.

(Deux jeux de whist.)



(OBSERVATION : Notre tableau représente le jeu développé, comme si déjà une grande partie du paquet entier avait été distribuée en treize paquets. Il y aurait eu peut-être déjà un certain nombre de cartes à employer, ce qui n'est pas indiqué dans le dessin, afin de bien faire remarquer la place des *rois*.)

Vous sortez des deux jeux les huit *rois*, que vous placez, d'après le tableau, comme cartes-souches. Sur les quatre *rois* de la première rangée viendront les *as* des couleurs correspondantes, puis les *deux*, les *trois*, etc. jusqu'aux *dames;* sur les *rois* de la seconde rangée se placeront d'abord les *dames* de même couleur, puis les *valets*, les *dix*, les *neuf*, et les séries fermées par les *as*. Des cartes que vous tenez, vous en poserez treize, dont douze en deux lignes horizontales; la treizième à gauche au dessous, en biais. Sur ces treize cartes, vous en placerez treize autres, les douze premières couvrant absolument celles de dessous, la treizième, de manière que vous puissiez voir la première. Vous continuez ainsi, tant que vous avez des cartes en main. Mais, en mettant les cartes, voici ce qu'il faut rigoureusement observer.

Chaque place occupée par les treize cartes a son numéro, de un à treize à partir de la première carte d'en haut, à gauche. Dès que le nombre des points ou la valeur d'une carte correspond au numéro de la place qu'elle va prendre, cette carte doit être retournée et mise à part. On sait que l'*as* vaut un, le *valet* onze, la *dame* douze. — Supposons que vous ayez mis une carte de côté, celle que vous allez tirer du paquet prendra la place de celle-là et vous continuez de former vos petits tas, en mettant toujours à part, et couvertes, les cartes dont la valeur répond au numéro d'ordre qu'elles devaient prendre. En posant les cartes, vous ne cessez de compter de un jusqu'à treize. Tout le paquet épuisé de cette manière, vous remarquerez bien que vous ne sauriez employer d'abord que les cartes

développées en éventail du paquet No. treize, ensuite, seulement, les cartes supérieures des douze paquets rangés en deux lignes. Ce n'est qu'après l'emploi de la carte supérieure d'un paquet que la seconde carte se trouve libérée. Les cartes appelées vont d'abord prendre rang sur les huit *rois*, dans l'ordre marqué plus haut, c'est-à-dire que sur les quatre *rois* de la première rangée, vous mettrez les *as* de leur couleur, puis les *deux*, les *trois* etc., fermant par les *dames;* sur les quatre *rois* d'au-dessous, vous placerez d'abord les *dames* de leur couleur, ensuite les *valets*, les *dix*, les *neuf* etc. et vous fermerez par les *as*.

Mais supposant que vous ne puissiez plus avancer, vous retournerez la carte supérieure du paquet couvert que vous avez mis à part et vous la mettrez sur l'une des souches, si elle s'y trouve appelée par sa valeur, ce qui amènerait peut-être la possibilité d'utiliser l'une des cartes supérieures des treize paquets, puis une autre, et ainsi de suite. Si pourtant le placement de la carte retournée était impossible, vous glisseriez cette carte sous le paquet correspondant à sa valeur. Vous auriez tiré du paquet couvert un *quatre*, p. ex.; vous le placeriez donc sous le quatrième paquet de la première rangée; si c'était un *valet*, vous le glisseriez sous l'avant-dernier paquet de la seconde rangée. Ensuite, vous retournez la carte supérieure de ce paquet couvert, de la même manière que vous l'avez fait déjà et, si vous n'en trouvez pas l'emploi, vous la glissez sous le paquet répondant à son numéro. Vous continuez ce manége jusqu'à ce que vous ayez retourné une carte qui puisse

prendre rang sur une des souches. A cela succède naturellement sur les treize paquets un examen attentif qui vous amène à jouer toutes les cartes appelées dans leurs familles. Si cela n'était plus possible, ce serait le tour de la carte suivante du paquet couvert. Vous procéderiez comme jusqu'ici, en prenant les cartes une à une, jusqu'à l'épuisement du paquet.

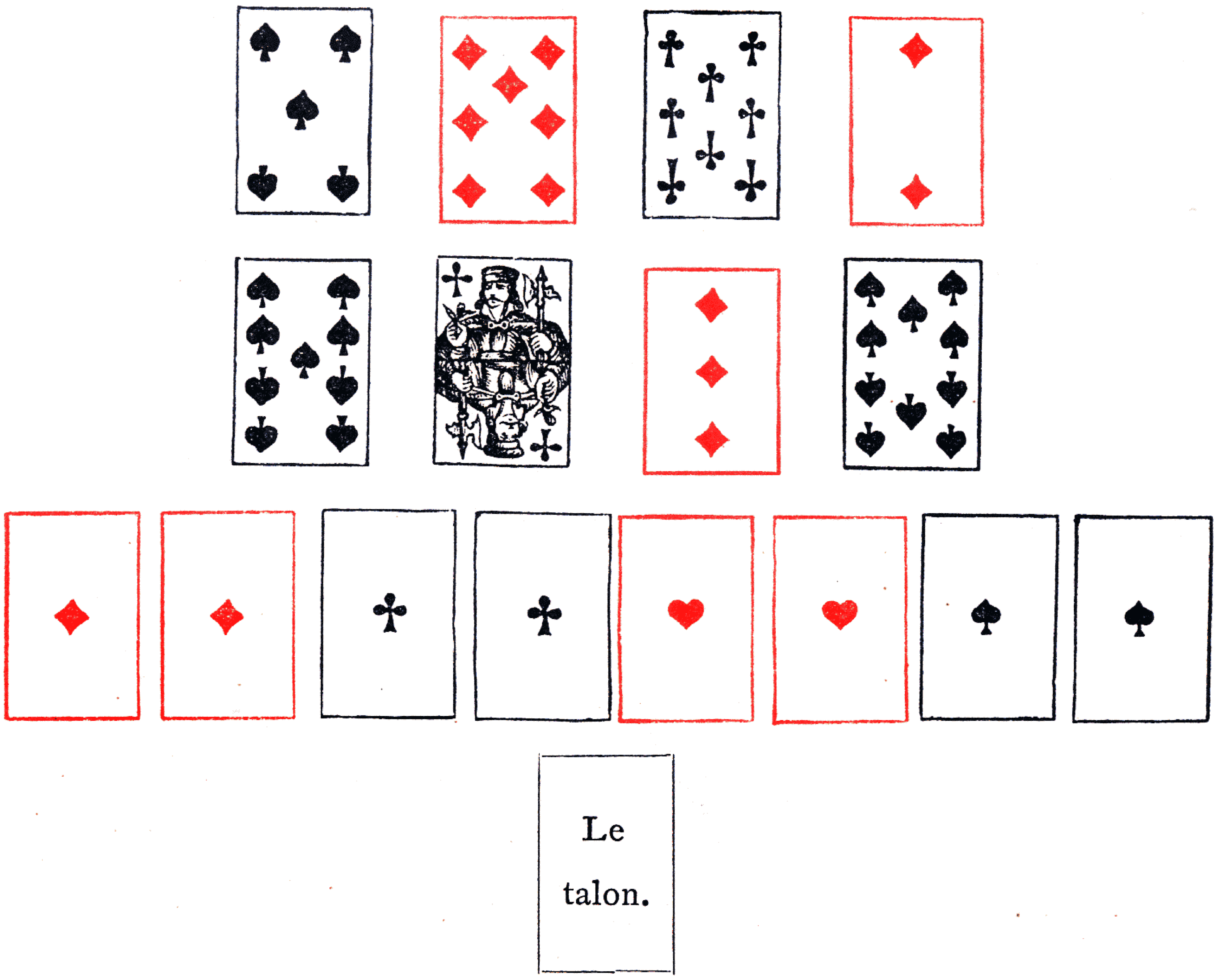
Il se pourrait que la marche de la patience fût encore entravée. Alors vous relèveriez les treize paquets, au besoin même deux fois, et vous procéderiez absolument comme si vous recommenciez le jeu.

En relevant les paquets, vous mettriez d'abord les six premiers les uns sur les autres, le premier sur le second, ces deux-ci sur le troisième etc., ensuite, les cartes du treizième paquet, s'il y en avait; enfin, par dessus, les paquets six à douze.

Pour établir les hiérarchies, il n'est pas interdit, si cela vous paraît avantageux, de transposer une carte de la première rangée sur une famille de la seconde rangée et vice-versâ. Vous avez, p. ex. en haut un *sept* de *trèfle*, dans la rangée d'en bas, un *huit* de *trèfle*, et dans l'un des treize paquets, un *six* de *trèfle*, dont vous voudriez bien vous débarrasser; mettez alors le *sept* de *trèfle* de la rangée supérieure sur le *huit* de *trèfle*, ce qui vous permet d'utiliser votre *six* et dégage une nouvelle carte. Cependant, la règle du jeu interdit cette manoeuvre avec plus d'une carte à la fois.

50. Ombre et Lumière.

(Deux jeux de whist.)



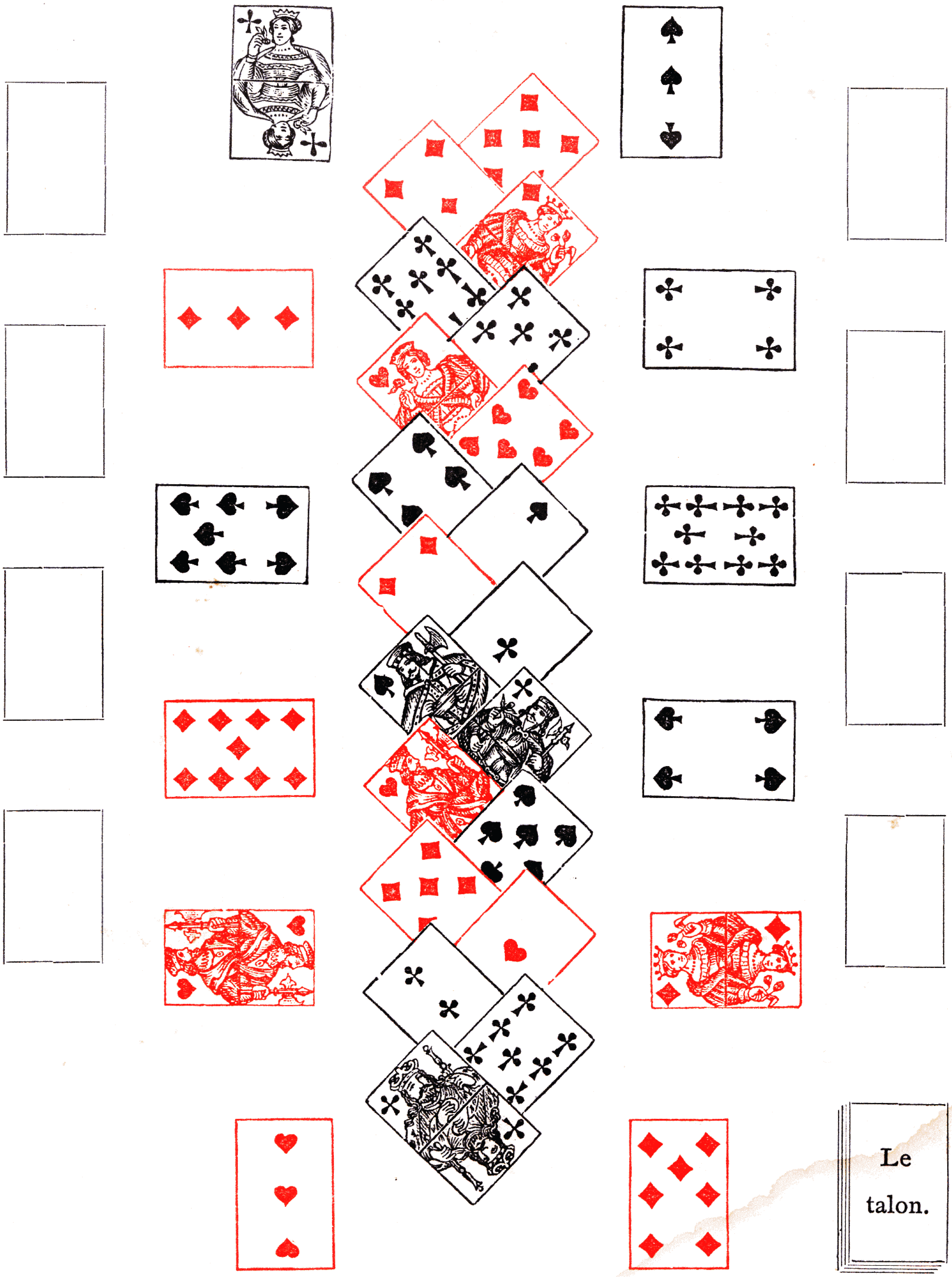
Les huit *as,* que vous avez écartés des deux jeux, vont former une ligne horizontale. Les cartes mêlées, le jeu coupé, vous faites au dessus des *as* deux rangées de quatre cartes. Les *as* sont les souches de huit hiérarchies de marche ascendante, mais en alternant les couleurs sur chacun des *as,* de telle façon qu'une carte rouge recouvre toujours une carte noire, puis une rouge; sur celle-ci, une noire et ainsi de suite. Les quatre cartes de la rangée supérieure forment les paquets auxiliaires, qui se formeront aussi en alternant les

couleurs, mais en observant, pour la valeur, la marche descendante. — Quand les cartes seront développées comme l'indique notre tableau, vous observerez avec soin si, dans la rangée d'en haut, il y a des cartes qui correspondent aux souches, en alternant les couleurs, et en gardant l'ordre ascendant de leur valeur. Ces cartes appelées prendraient place sur les souches. Les lacunes résultant de là dans la rangée supérieure seraient comblées par les cartes auxiliaires de la seconde rangée. Voyez encore s'il y a dans la seconde rangée des cartes qui, en marche descendante, mais alternant de couleur, pourraient se placer sur des cartes de la rangée d'en haut. En les mettant sur celles-ci, vous formeriez des paquets auxiliaires qui, dès que le permettraient les cartes de dessus, seraient en entier reportés sur les souches. Les vides laissés dans la rangée inférieure seront remplis par des cartes tirées du talon. Après cela, vous continuez d'épuiser le talon, en utilisant toute carte d'après sa couleur et sa valeur, sans vous écarter de la règle propre à cette patience.

Cependant, vous ne sauriez épuiser le talon qu'une seule fois. Dans le cas où toutes les cartes n'auraient pu rejoindre leurs hiérarchies, que doivent couronner les *rois,* la partie serait perdue.

51. La Cadenette.

(Deux jeux de whist.)

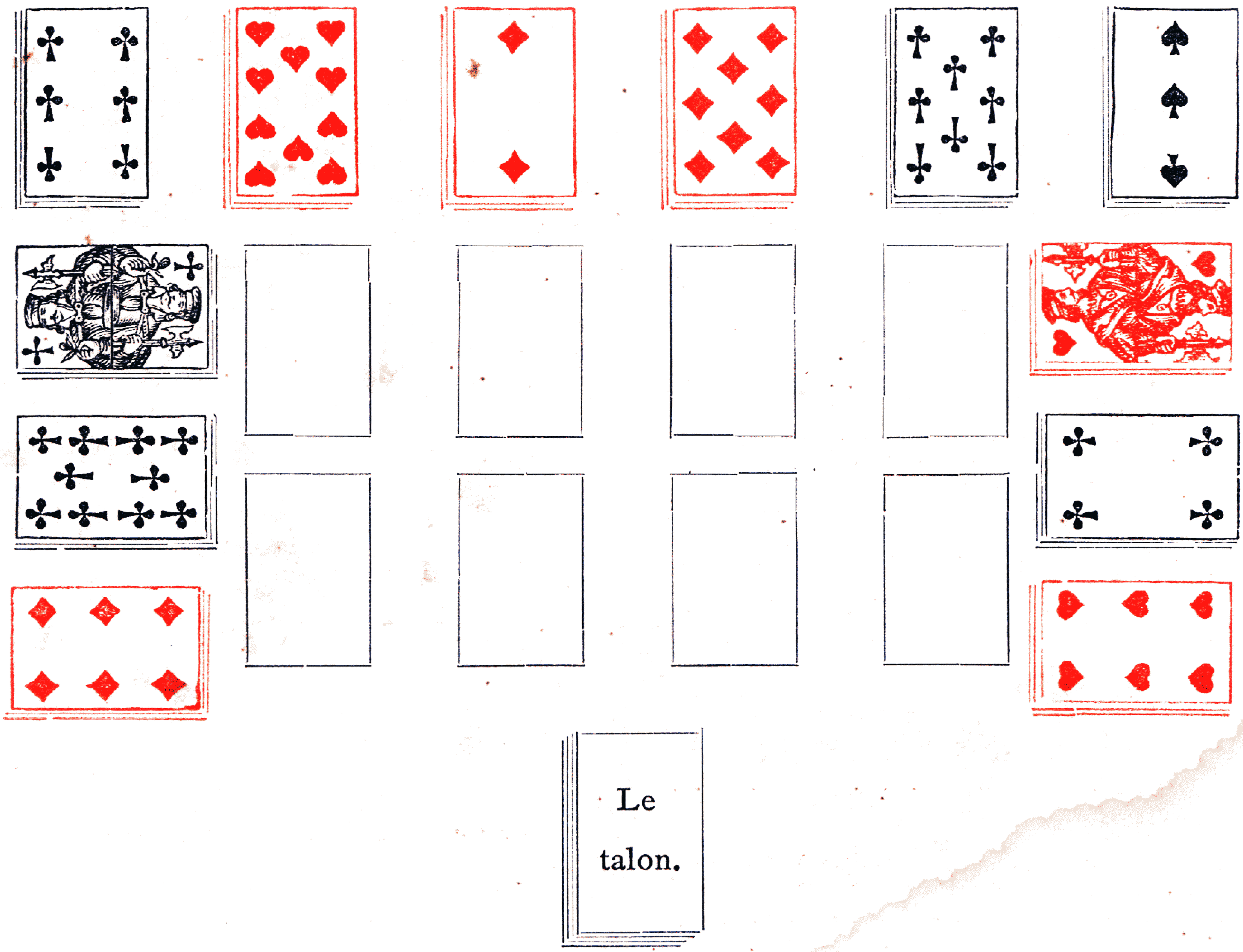


Après avoir mêlé et coupé les deux jeux, on dispose vingt cartes en cadenette ou tresse verticale, comme l'indique la figure du milieu de notre tableau. Au dessus et au dessous de la cadenette, deux cartes se placent en long et de chaque côté, quatre autres cartes en travers. Notre tableau fait voir en outre, à côté de ces cartes auxiliaires placées en travers, de chaque côté, une ligne de quatre cartes blanches. Celles-ci indiquent les places où viendront se réunir les souches. Les cartes ainsi rangées, on prend la carte supérieure de la taille; c'est elle qui détermine la carte des souches. Supposons que ce soit un *valet*, un *sept* etc., toutes les cartes identiques, qu'elles se trouvent au bas de la cadenette ou parmi les cartes auxiliaires, viendront prendre place en qualité de souches de hiérarchies, en ligne ascendante et d'égale couleur, aux endroits marqués pour les recevoir. On remplit par les cartes du bas de la cadenette les vides résultant de l'emploi des quatre cartes qui se trouvent au dessus et au dessous de la cadenette, mais on ne remplace pas les cartes qu'on lui a ôtées. Par contre, on remplit avec des cartes empruntées au talon les vides laissés par l'emploi des cartes mises en travers à droite et à gauche de la cadenette. Alors on reprend le talon et l'on utilise les cartes qui correspondent aux souches ou à la série de quelqu'une d'entre elles. On fait un emploi tout analogue des cartes auxiliaires et des cartes du bas de la cadenette. Il faut cependant donner la préférence à ces dernières, et, dès qu'il se présente une carte utile dans les cartes auxiliaires et au bas bout de la cadenette, on ne manquera pas de

prendre celle-ci tout d'abord, puisque la cadenette est difficile à défaire. Nous ferons observer encore qu'il n'y a jamais de disponible que la toute dernière carte libre de la cadenette. On peut jusqu'à trois fois relever le talon. Si toutes les cartes de la cadenette et toutes les cartes auxiliaires ont pu se ranger en couleur égale et en valeur ascendante sur les huit souches, la patience sera réussie.

52. Le Carré.

(Deux jeux de whist.)

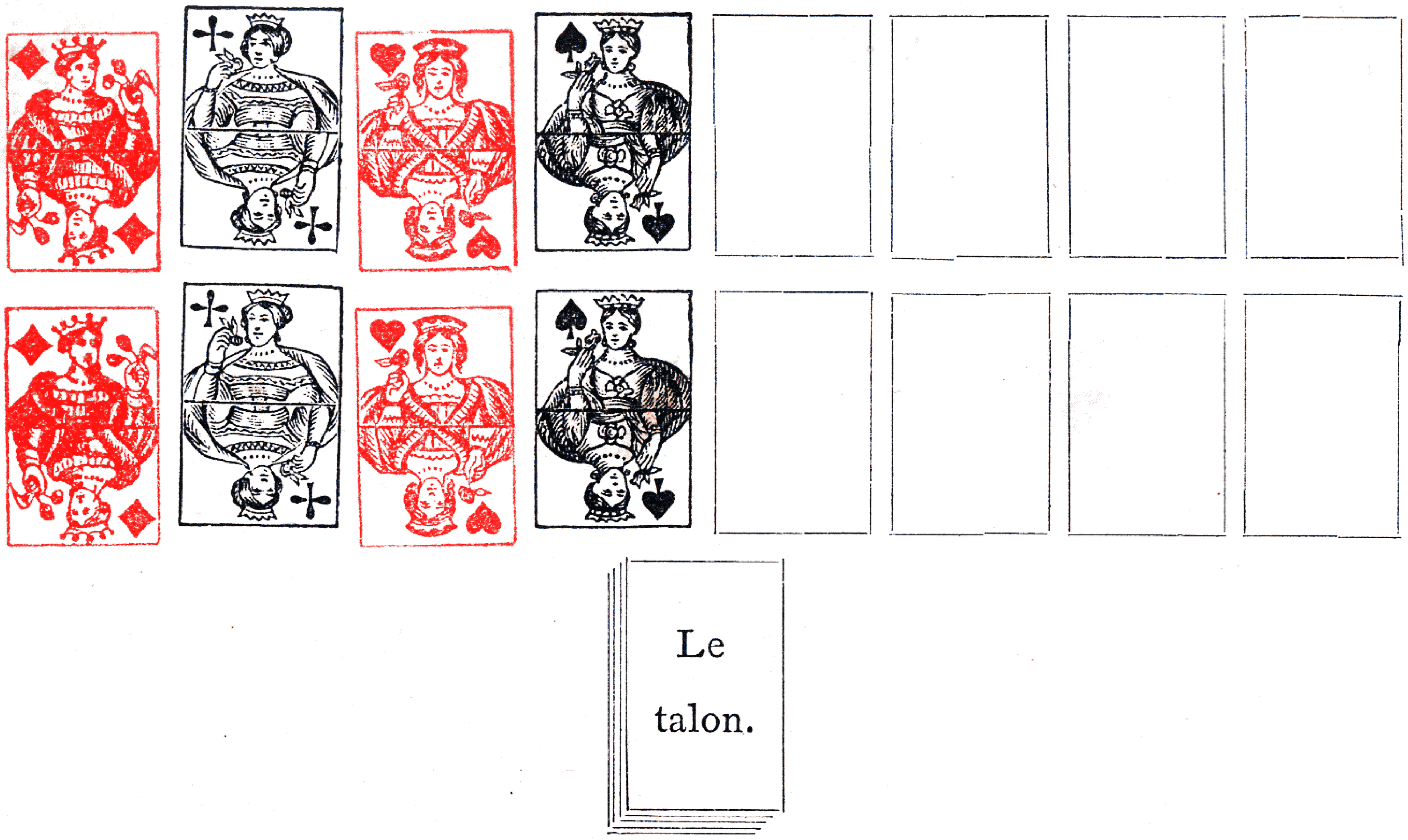


Les cartes des deux jeux bien battues, vous formez douze paquets arrangés en cadre dont trois côtés seulement seraient remplis, d'après la figure que prend notre tableau dans les douze cartes découvertes. Cependant ce cadre doit être assez grand pour contenir huit cartes en deux rangées. Chacun des douze paquets se compose de trois cartes. La première carte qui sortira de la taille détermine la carte qui sera la souche des hiérarchies. Si c'est, p. ex. un *dix*, une *dame*, un *sept* etc., toutes les cartes de même qualité seront souches, et, dès leur apparition, elles prendront place sur l'un des huit champs libres laissés entre les côtés du cadre. Vous verrez ensuite si les cartes de dessus des douze paquets correspondent en couleur et en valeur ascendante aux cartes-souches, vous en recouvrez alors celles-ci. Les cartes que vous tirez du talon seront rangées dans le même ordre sur les souches, ou bien vous les emploierez en suite descendante de même couleur pour les paquets auxiliaires. Toute carte disparaissant d'un paquet dégage la carte de dessous, qui devient disponible. Si, par hasard, les trois cartes d'un paquet avaient été appelées sur les souches, vous rempliriez le vide par une carte tirée du talon.

Les cartes ne peuvent passer qu'une fois, pour cette patience; il faut donc, pour sa réussite, que toutes les cartes des paquets et du talon aient pris leur rang dans les huit hiérarchies.

53. LES DAMES ET LES VALETS.

(2 jeux de whist.)



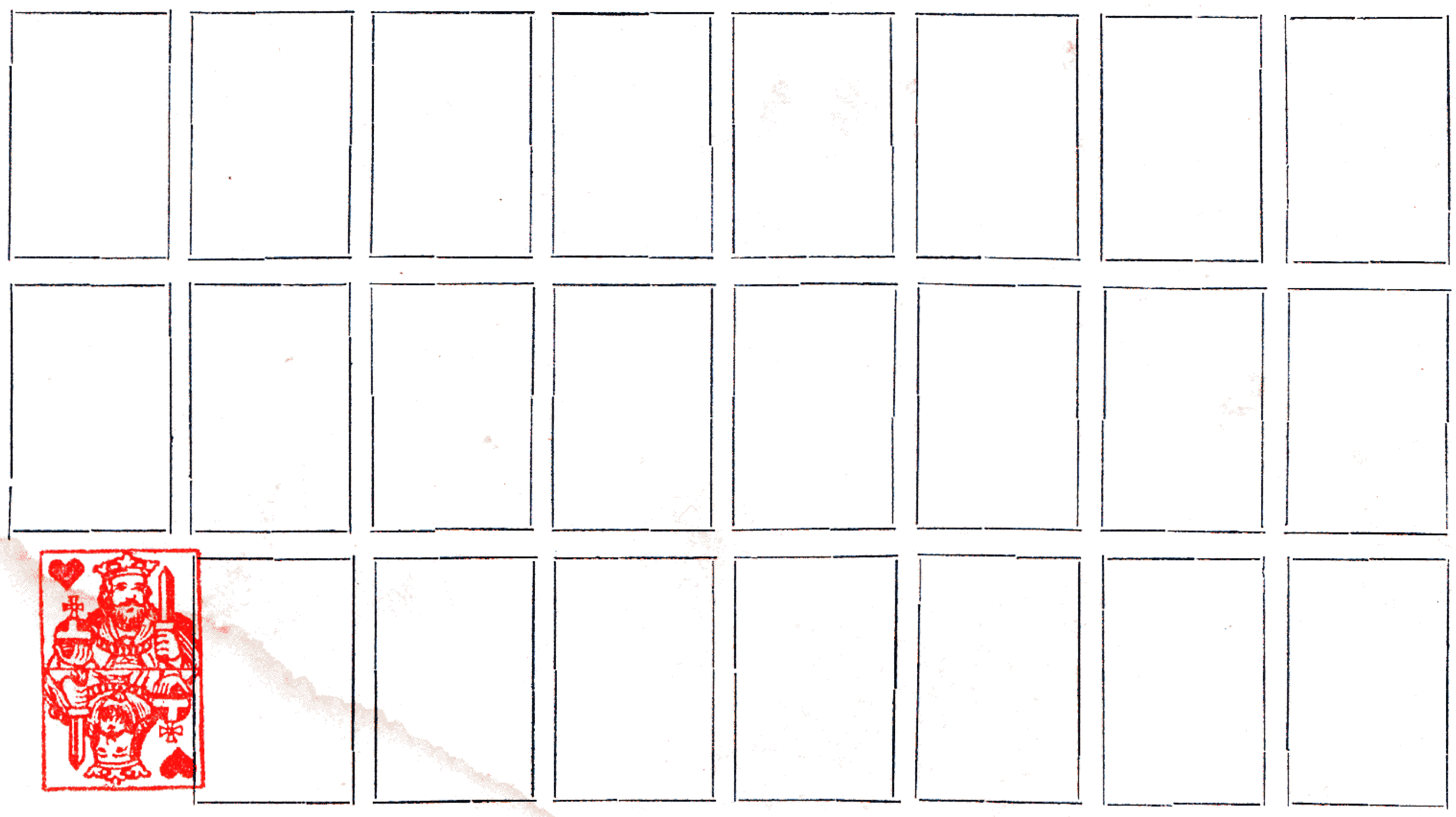
Vous prendrez d'abord les *dames* des deux jeux, que vous disposerez en deux lignes horizontales, à gauche de votre table. Cela fait, vous mêlerez les cartes, et après la coupe, vous poserez les cartes du talon. Les *rois* que vous tirerez se rangeront aussi en deux lignes; leurs places sont marquées sur notre tableau par des cartes blanches. Si vous amenez des cartes qui, en valeur descendante, mais sans distinction de couleur, correspondent aux *dames*, vous les mettrez sur celles-ci. Vous formerez par là des paquets de réserve que vous reporterez sur les *rois*, dès que faire se pourra. Les huit *rois* constituent les souches d'autant de hiérarchies, qui doivent s'y réunir en valeur ascendante et

dans la couleur de chaque *roi.* A cet effet, vous utiliserez les cartes appelées à mesure que vous les tirerez du talon. Ces hiérarchies, partant des *rois,* se ferment par les *valets;* toutes les cartes dont chacune se compose doivent être de même couleur.

Cette patience n'admet pas la reprise du talon, qui ne doit s'épuiser qu'une fois. Si toutes les cartes n'ont pu être mises à leur rang, la patience est manquée ; elle n'est réussie que lorsque le tableau présente en définitive les huit hiérarchies des *rois,* fermées par les *valets,* d'un côté, et, de l'autre, les huit *dames.*

54. La Galerie de Tableaux.

(Deux jeux de whist.)



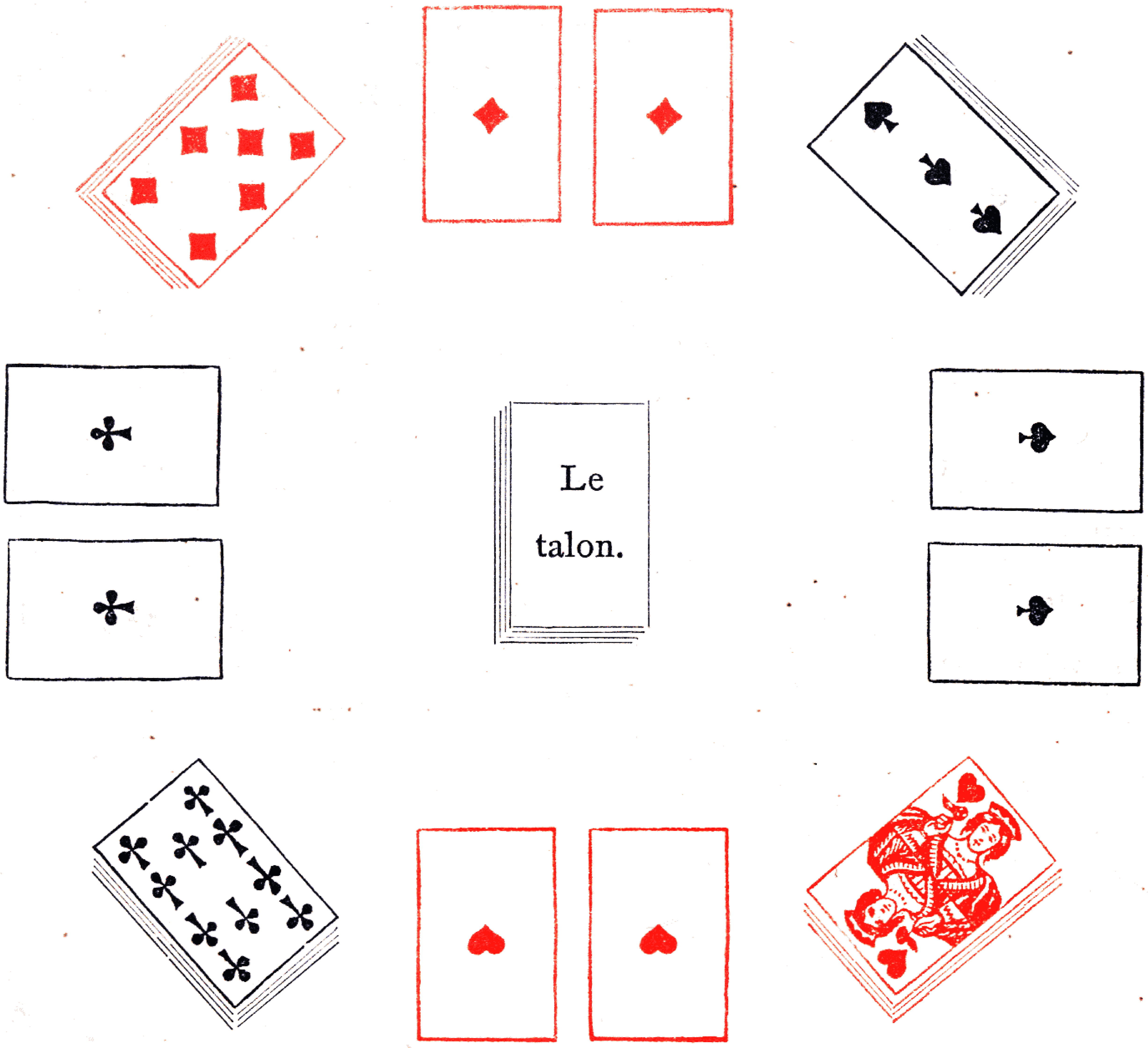
Des deux jeux, dont les cartes sont bien mêlées, vous sortez un *roi* de *coeur*, que vous placez à gauche au bas bord de la table, ainsi que le fait voir notre tableau. Les autres cartes, vous les mettez une à une sur ce *roi*, jusqu'à ce que vous ayez tiré un *as*, une *dame* ou un autre *roi*. L'*as* prendra place sur la ligne du milieu, marquée dans notre tableau par des cartes blanches; la *dame* sur la ligne au dessus; le *roi* à côté du premier *roi*. Dès qu'un nouveau *roi* vient à paraître, vous mettez dessus les cartes suivantes des jeux. Les *as* sont les souches de huit dynasties, qui s'y réuniront en marche ascendante et sans distinction de couleur, terminées par les *valets*. Dès que vous tirez une carte qui corresponde aux souches en ligne ascendante, n'importe la couleur, vous la mettez sur la carte souche.

Vous observerez attentivement si les cartes supérieures des paquets qui se sont formés sur les *rois* peuvent se ranger sur les souches. Toute carte enlevée du paquet dégage la suivante, dont vous pouvez disposer, s'il y a lieu. Dès que l'un de ces paquets a pu s'écouler jusqu'au *roi*, vous êtes en droit de reporter la carte supérieure d'un autre paquet sur ce *roi*, devenu libre.

Mais la règle du jeu s'oppose à ce que vous épuisiez le jeu plus d'une fois. La patience aura réussi quand toutes les hiérarchies seront couronnées des *valets* et que tous les *rois* seront découverts. Le tableau donne alors trois rangées de figures; en haut, la rangée des *dames*, au milieu celle des *valets*, enfin en bas, celle des *rois*.

55. L'Octogone.

(Deux jeux de whist.)



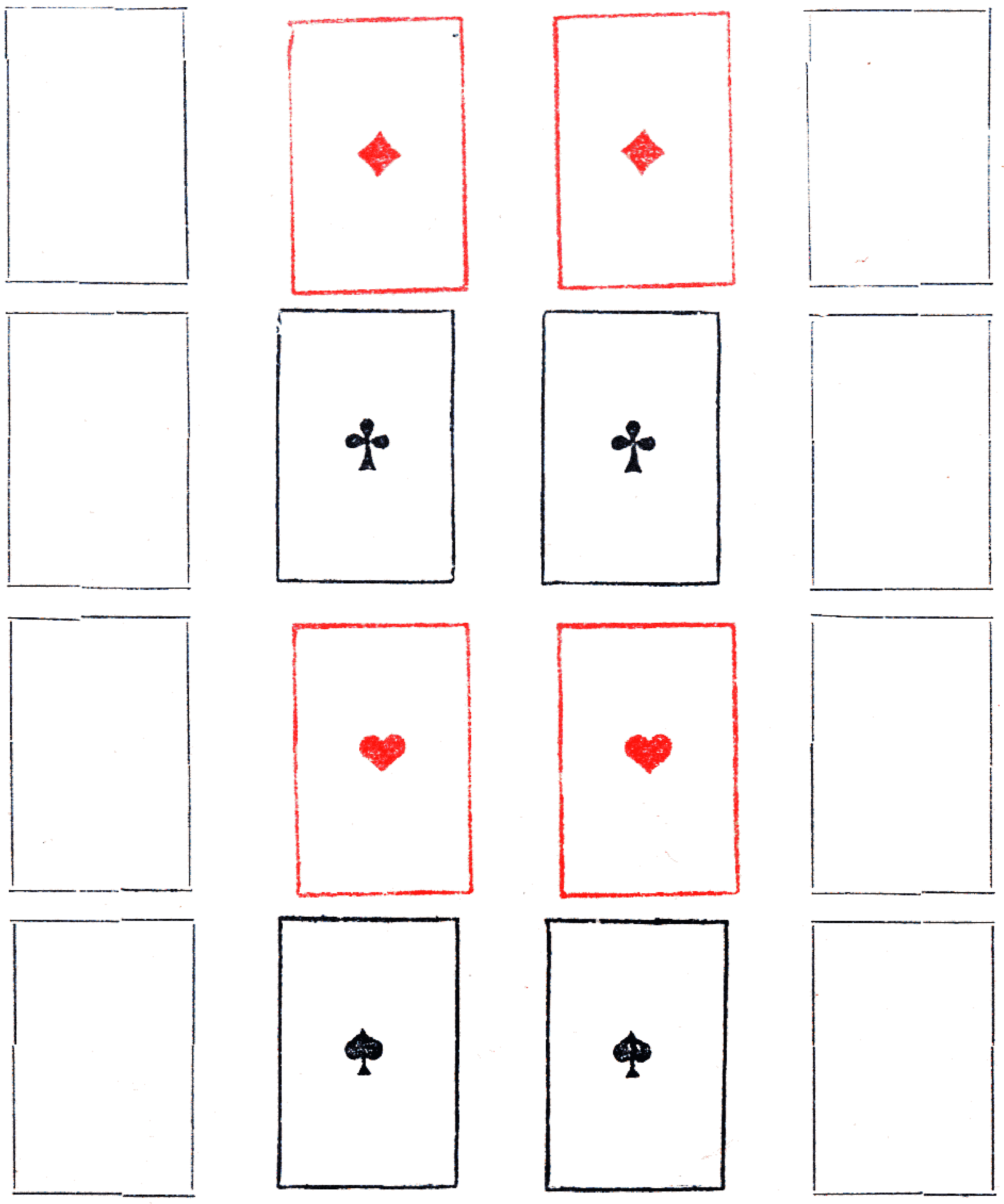
Les huit *as* des deux jeux, vous les avez accouplés et placés comme le veut notre tableau? Dans les intervalles, vous avez mis en biais des paquets de cinq cartes auxiliaires? — De là résulte une figure à huit côtés, soit un octogone. Les huit *as* sont les souches d'autant de hiérarchies qui viendront s'y réunir en suite ascendante et dans la couleur de leur famille. Sur ces souches, vous mettrez, pour peu qu'elles s'accordent avec la règle du jeu, les cartes supérieures des paquets

auxiliaires. Toute carte, en quittant le paquet, libère la carte qu'elle recouvrait. Celle-ci de nouveau va prendre son rang, s'il y a lieu. Le reste des cartes compose un talon. Les cartes que vous en tirez et qui de valeur plus forte correspondent en couleur aux souches, vous les y portez. Quant aux cartes de valeur moindre et de couleur égale, vous les rangez sur les paquets, jusqu'à ce que ceux-ci aient grossi au point que la carte supérieure de l'un d'eux corresponde à l'une des souches. Dans ce cas, vous n'avez qu'à reporter les paquets en entier sur cette souche, après quoi, vous tirez du talon une carte que vous mettez à la place qu'occupait le paquet.

Rien n'empêche que vous ne releviez le talon jusqu'à trois reprises. Mais si, après cela, toutes les cartes du talon, comme celles des paquets, n'ont pu prendre rang dans leurs familles, la partie serait perdue.

56. Les Rois.

(Deux jeux de whist.)



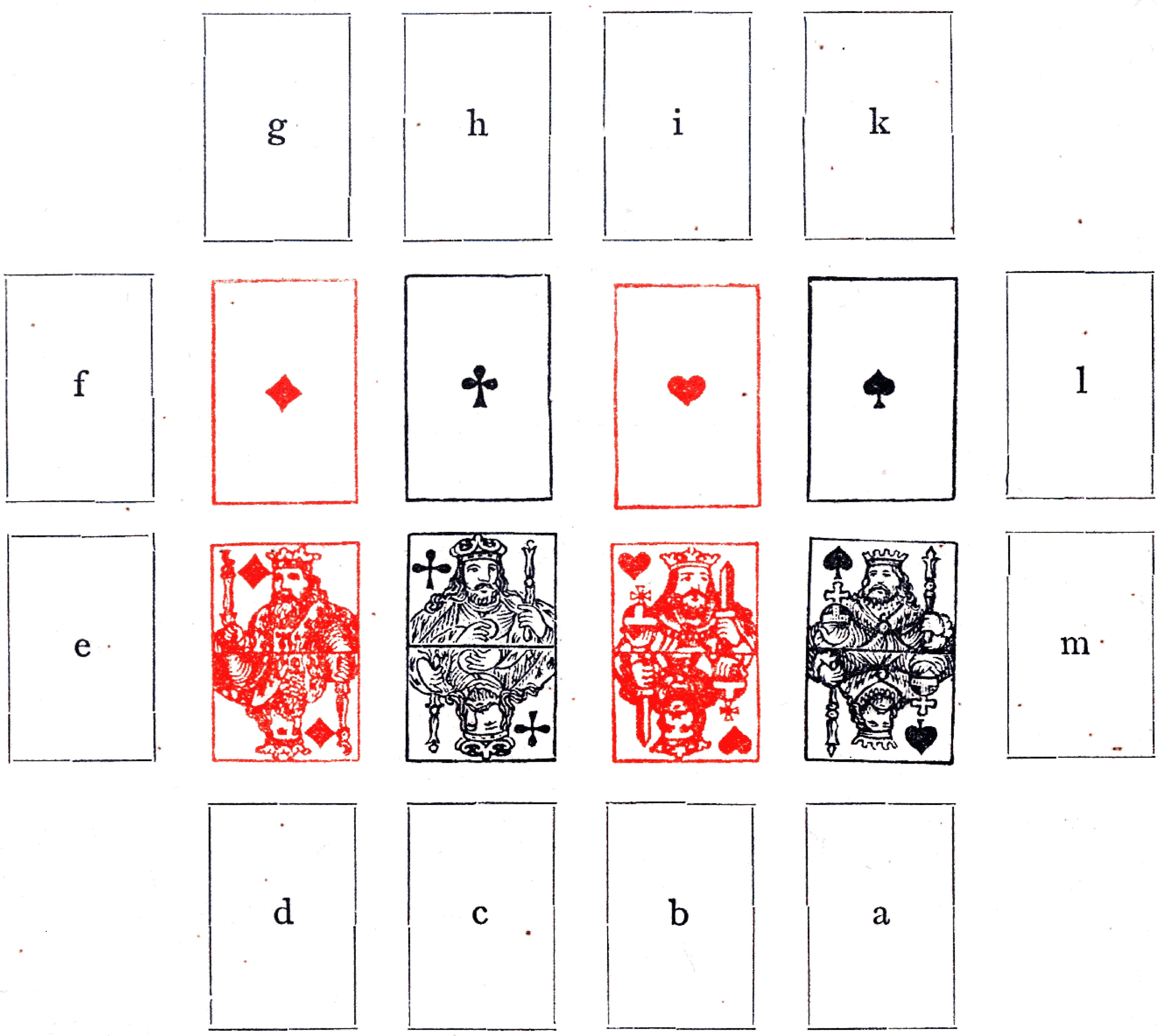
Des huit *as* des deux jeux, formez au milieu de la table deux colonnes verticales. Ces *as* sont les souches de huit hiérarchies en ligne ascendante, fermées par les *rois*, et qui viendront s'y réunir sans distinction de couleur. Vous mêlez vos cartes et la coupe faite, vous disposez de chaque côté le long des *as*, une colonne de quatre cartes auxiliaires. Ces dernières figurent en blanc dans le tableau. Dès que vous tirez une carte dont la valeur corresponde en marche ascendante, mais sans distinction de couleur, à l'une des souches de la même ligne horizontale, vous la mettez sur cette souche

et vous la remplacez par la carte suivante. A droite et à gauche de ces colonnes verticales de cartes auxiliaires, vous formez autant de nouvelles colonnes que vous avez de cartes en main. Cependant il faudra constamment vous appliquer à utiliser les cartes appelées d'après la règle donnée. Car remarquez bien que, dès que vous aurez formé une nouvelle colonne, vous aurez en même temps enfermé ou bloqué les cartes des colonnes intérieures. — Quand toutes les cartes sont sur jeu, vous avez le droit de former en séries des cartes des deux dernières lignes, sans vous embarrasser des couleurs; vous faites ces séries en ordre ascendant ou descendant, peu importe. Toute carte utilisée ainsi dégage sa voisine; et dès que la dernière de ces cartes juxta-posées correspond à l'une des souches, vous n'avez qu'à l'y reporter. C'est pourquoi vous tâcherez tout d'abord de libérer les cartes qui peuvent être utilisées sur les souches. Si, par cette manoeuvre, vous avez employé une ligne horizontale en entier, il vous est loisible de remplir le vide par telle ou telle dernière carte de l'une des lignes horizontales.

Les jeux ne sauraient être épuisés qu'une fois et la patience aurait réussi, dans le cas où toutes les cartes auraient trouvé leur emploi et où les huit hiérarchies seraient fermées par les *rois*.

57. LOUIS.

(Deux jeux de whist.)



On commence par sortir de l'un des jeux les quatre *as* et les quatre *rois*, que l'on range en deux lignes, comme le fait voir notre tableau. Ces huit cartes constituent les souches d'autant de hiérarchies, chacune d'une même couleur, qui viendront s'y réunir, en marche ascendante sur les *as*, et en marche descendante sur les *rois*. Les cartes bien mêlées, on en dispose douze autour des souches; leurs places sont marquées sur le tableau par des cartes portant une lettre chacune. On commence donc par placer ces cartes une à une, en partant de la lettre *a* et en fermant le cercle par

la carte *m*. Si, dans ces cartes auxiliaires, il y en a qu'on puisse reporter sur les souches dans les conditions voulues, on les y portera tout de suite. Quand le premier cercle est achevé, on en fait par dessus un second, dans le même ordre de placement, ensuite un troisième, et davantage, toujours sur les premières cartes. Ainsi s'amassent des paquets dont les cartes de dessus, une fois placées, ne pourront trouver d'emploi avant que le jeu tout entier ne soit épuisé. Alors les cartes supérieures de ces paquets seront utilisées non seulement tout d'abord pour les souches, mais encore pour la formation, sur l'un ou l'autre paquet, de séries concordant en couleur et en valeur ascendante ou descendante. S'il n'y a plus de carte utilisable, on réunit les paquets, que l'on relève dans l'ordre suivant de leurs lettres: *g, h, i, k, l, m, a, b, c, d, e, f;* ensuite, sans mêler les cartes, on les distribue tout comme on l'a fait en commençant, de *a* à *m*. Pendant cette opération, il peut bien arriver qu'une carte concorde à la fois avec la souche du *roi*, en valeur descendante, et avec la hiérarchie partant de l'*as*. On serait alors en droit de réserver cette carte ou de la placer provisoirement entre les deux hiérarchies, quitte à se décider pour l'une ou l'autre, selon la valeur d'une des cartes amenées plus tard. On peut, jusqu'à trois fois, recomposer le jeu. Si alors toutes les cartes n'avaient pu rejoindre leurs hiérarchies dans les conditions voulues, le problème n'aurait pas été résolu.

58. La Dispute.

(Cette patience se joue avec deux jeux de whist, et par deux personnes.)

Chacun des deux joueurs, placés en vis-à-vis, prend un des jeux, qu'il fait couper à l'autre. Celui qui a fait la plus forte taille commence par mettre à découvert, à gauche de la table, les treize premières cartes de son jeu, et à former devant lui une rangée des quatre cartes suivantes. Le partenaire, à son tour, accomplit la même manoeuvre, en laissant toutefois sur table, entre son jeu et celui du premier joueur, assez d'espace pour les huit *as*. Cette rangée des *as* se forme entre les deux jeux au fur et à mesure qu'ils sont tirés. Ils constituent les cartes-souches de familles de même couleur et en valeur ascendante, de sorte que ces hiérarchies se termineront par les *rois*. Le premier joueur tire alors une à une toutes les cartes de son jeu, en s'appliquant à reporter chaque carte détournée ou bien sur les *as* de sa couleur dans l'ordre ascendant, ou bien de les placer, dans l'ordre descendant, sur l'un des paquets de réserve qui se réuniront sur les quatre cartes, des deux côtés de la rangée des *as*. La première carte que le joueur ne réussit point à placer dans ces conditions, il la place devant lui comme première carte du talon. Alors vient son partenaire, qui procède d'une façon tout identique; mais il a le droit de mettre sur le talon commencé les cartes qui, en valeur et en couleur, ne correspondent ni aux *as*, ni aux huit paquets de

réserve ou sur le talon de réserve de son partenaire, pourvu que la carte qu'il abat concorde en couleur avec celle du talon, indifféremment d'après l'ordre ascendant ou descendant. — Dans le cours de la partie, ce droit passe naturellement au premier joueur. Il est important d'user de cet avantage afin d'augmenter la réserve de son partenaire, de diminuer celle qu'on a devant soi; car le gain de la partie appartient à celui des deux joueurs qui, le premier, aura pu écouler toutes les cartes. Les huit paquets de réserve seront reportés sur les *as* dès qu'ils y seront appelés; à la place d'un paquet, le joueur qui est en main met la carte supérieure de son talon. En général, il est opportun d'utiliser toujours en premier lieu les cartes du paquet de réserve, tant pour la ligne des *as* que pour celle des huit paquets de réserve.

Dans cette patience, on relève le talon aussi souvent que la partie l'exige; cependant l'un des joueurs doit laisser le sien sur table jusqu'à ce que son adversaire n'ait plus de carte à employer; c'est alors seulement que, son tour de jouer étant venu, il peut le relever.

59. Sens dessus dessous.

(Patience pour deux personnes et deux jeux de whist.)

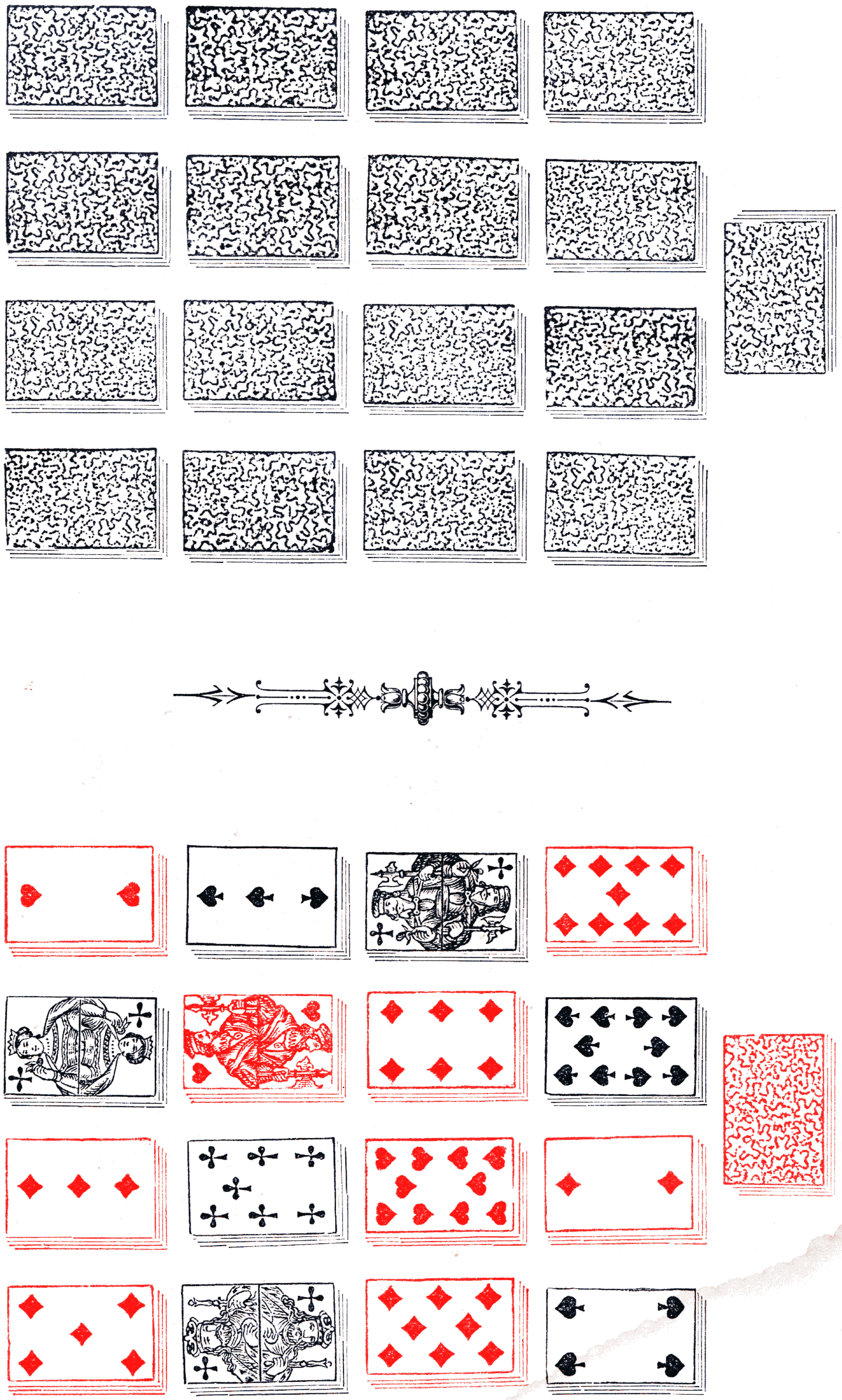
Tout comme dans la patience précédente, les joueurs coupent réciproquement le jeu l'un de l'autre et celui qui a amené la plus forte carte commence

en mettant sur table sa première carte de dessus. Celle-ci devient la carte normale des huit paquets des deux jeux, qui viendront s'y réunir en une ligne ascendante et de même couleur. Supposons que la première carte amenée soit un *sept*, les deux joueurs poseront, comme cartes normales, tous leurs *sept*, à mesure qu'ils les auront amenés. Sur ces *sept*, se réuniront en marche ascendante les familles de même couleur jusqu'au *roi*, à l'*as*, puis, viendront les *deux*, les *trois*, les *quatre*, les *cinq*, enfin les *six*. Dès que le joueur a retourné une carte qu'il ne peut utiliser, il la pose devant lui comme première d'un talon. Alors vient le tour du second joueur, qui écoule ses cartes une à une et les place sur les paquets concordants. Mais le joueur qui a la passe a le droit de charger le talon commencé par son partenaire de toutes les cartes qui ne concordent plus avec les paquets, sans égard à la couleur, pourvu que la carte concorde en valeur descendante ou ascendante. Il s'efforcera de grossir ainsi le talon de son adversaire, puisque celui-là aura gagné la partie qui, le premier, aura épuisé son jeu.

On relève le talon autant de fois qu'il le faut. Chaque joueur doit tenir son talon aussi longtemps que son partner n'a plus de carte correspondante à tirer. Ce n'est qu'alors que, son tour revenant, il peut employer les cartes de son talon.

60. La Sympathie.

(Deux personnes et deux jeux de whist.)



Chacune des deux personnes prend en main un jeu complet qu'elle mêle, fait couper à l'autre et dispose en seize paquets de trois cartes couvertes. Ces paquets sont rangés sur quatre lignes; les quatre cartes ultérieures, que nous appellerons „*cartes de grâce*" restent couvertes au dessous de la quatrième rangée. Après que chaque personne aura disposé ses cartes de cette manière, l'une des deux retournera la carte supérieure de chaque paquet de son jeu, de sorte que la première du paquet sera découverte. Elle pourrait même simplifier, tout en disposant le jeu, en détournant la carte supérieure des seize paquets, comme le fait voir le tableau. Alors le partenaire retourne une à une les premières cartes de ses paquets et en indique la qualité et la valeur. Si la première personne trouve la carte équivalente découverte parmi celles de son jeu, ces deux cartes sont écartées. Le partenaire continue et retourne la première carte du second paquet, en suivant. Cela continue jusqu'à ce que la carte supérieure de chacun des seize paquets soit découverte. Il est évident que le premier joueur a pu écarter la carte supérieure de plusieurs de ses paquets, de sorte que le jeu présente plusieurs cartes couvertes. Il les retourne donc, ainsi que l'a fait le second joueur et les écarte avec les cartes concordantes du jeu du partenaire, qui de son côté, écarte les siennes. Les deux personnes continuent tour à tour, jusqu'à ce que tout écart soit devenu impossible.

Supposons qu'il n'y ait plus, dans les deux camps, de cartes identiques; on pourra recourir aux „*cartes de grâce*" qu'on retournera l'une après l'autre. Ce jeu

continuera jusqu'à ce que toutes les cartes aient pu s'en aller de pair, ce qui annoncerait la réussite de la patience. Mais s'il n'y avait plus appel sympathique entre deux cartes, la patience aurait échoué.

Rien de plus facile que d'augmenter la difficulté de cette patience. Il suffirait pour cela de former dix-sept paquets au lieu de seize, ce qui ne donnerait plus qu'une seule „*carte de grâce*“. Pour le reste, les joueurs procéderaient absolument comme nous l'avons dit plus haut.

Breslau. — Typographie Lindner.